ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ИГРЫ

#8(44)
АВГУСТ 2007



SimCity Societies
ПРЯНИЧНЫЕ ДОМИКИ, ШОКОЛАДНЫЕ ФАБРИКИ

Company of Heroes: Opposing Fronts
ОПЕРАЦИЯ «ОГОРОД»

Colin McRae: DiRT
ГРЯЗНЫЙ ИСКОРЕЖЕННЫЙ МЕТАЛЛ

Overlord
ДОЛГОЖДАННЫЙ НАСЛЕДНИК DUNGEON KEEPER

ИГРА МЕСЯЦА

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

ТЕМА НОМЕРА

NEED FOR SPEED PROSTREET

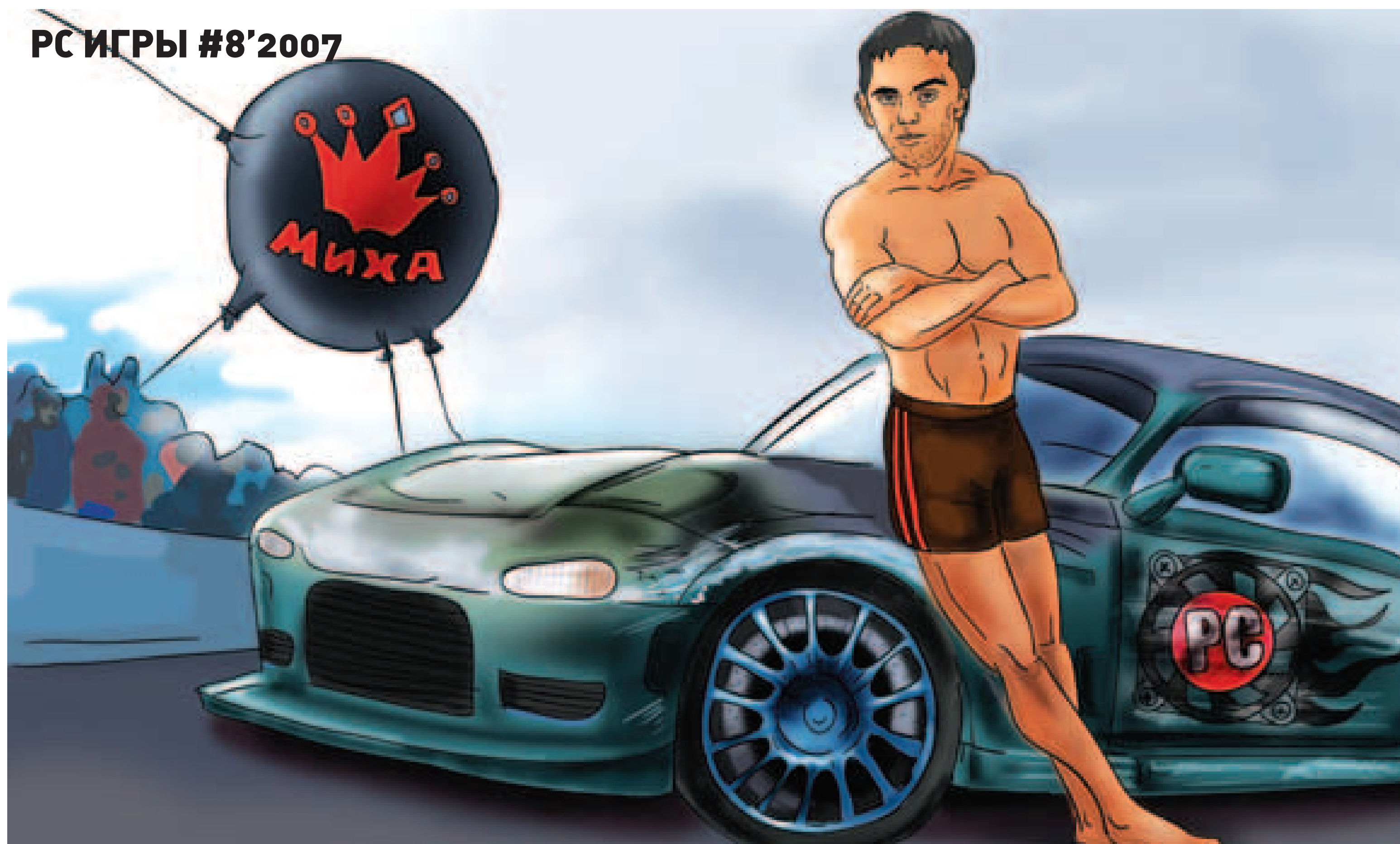
ТАЧКИ, КРАСОТКИ И НИ СЛОВА ОБ АНДЕГРАУНДЕ!



НАКЛЕЙКИ
SPLINTER CELL CONVICTION
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

ПОСТЕРЫ
C&C 3: TIBERIUM WARS
ТРАНСФОРМЕРЫ

EDITORIAL



БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

НОВЫЙ ОБЛИК ПРАВИЛЬНОГО

Вот и настал тот счастливый миг, о котором мы мечтали последние месяцы. Единственный правильный журнал о компьютерных играх стал красив, как никогда раньше. Все без исключения рубрики засияли свежими красками. Преобразилась система оценок. Отныне ты сам сможешь проголосовать за любую игру из обозреваемых в журнале. Все, что нужно для этого сделать, – зайти по адресу **www.gameland.ru** и выставить представленным там проектам наиболее верные, по твоему мнению, баллы. Затем с помощью особой формулы мы подсчитаем результаты и опубликуем их в ближайшем номере прямо на страницах с рецензиями.

Помимо хорошо знакомых рубрик появилось и несколько новых. Отныне мы будет определять не только лучшую игру месяца, но также самого злобного и самого доброго героев, рассказывать об известных компаниях и деятелях индустрии электронных развлечений, клеймить позором наиболее бездарные поделки. Но и это еще не все: в следующих номерах сюрпризов будет не меньше. Правильный станет интереснее, красивее, веселее. А пока, прежде чем приступать непосредственно к чтению, не поленись заглянуть в путеводитель по журналу. С помощью него ты с легкостью разберешься во всех особенностях нового дизайна.

Что касается темы номера, то на этот раз она посвящена, пожалуй, самому ожидаемому гоночному симулятору ***Need for Speed ProStreet***. Пока прочие издания делятся с читателями общедоступной информацией, мы связались с разработчиками из **Electronic Arts** и выяснили у них, что же на самом деле представляет из себя грядущий хит.

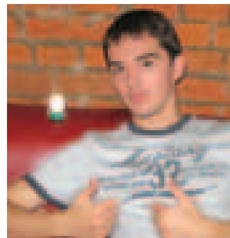
Второй по значимости материал раскинулся на страницах рубрики «В фокусе». Благодаря нему ты узнаешь обо всех невзгодах игровой индустрии, а также о тех, кто эти невзгоды порождает. Геймеры-маньяки, сумасшедшие адвокаты, сенаторы, руководители-неумехи – мы в красках рассказали о каждом.

А теперь ложка дегтя. В прошлом номере в разделе «Юмор» мы опубликовали статью, посвященную поездке российского журналиста на Украину. Многих читателей она задела за живое. Мы не задумывали ничего дурного, а потому спешим извиниться и в подтверждение этих слов отказываемся от второй части заметки.

Михаил Бузенков,
и.о. главного редактора

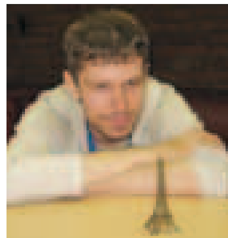
PC ИГРЫ

ПРОФАЙЛ РЕДАКЦИИ



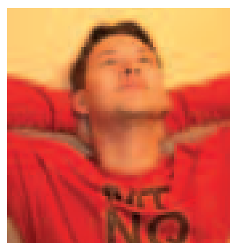
Живой организм: Михаил Бузенков

И это все о нем: недавно узнал, что за стенами редакции существует удивительный мир, в котором есть Биг Бен, Трафальгарская площадь и большие бутерброды в пластиковых упаковках
Играет: Halo 2
Рекомендует: серию Legacy of Kain
Читает: «Божественную комедию» Данте Алигьери
Слушает: Moons and Mushrooms группы Lake of Tears
Смотрит: психологический триллер Memento
Мечтает: дождаться 26 сентября и насладиться новым альбомом Nightwish



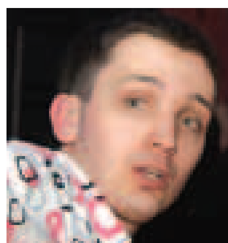
Настоящий француз: Андрей Яковлев

И это все о нем: после сдачи очередного номера приходит домой, выключает свет, забирается под одеяло и мечтает о Луаре, Сене и Эйфелевой башне – и чтобы никаких Ubisoft
Играет: Civilization IV: Warlords
Рекомендует: StarCraft
Читает: «Перед закрытой дверью» Эльфриды Елинек
Слушает: American Doll Posse Тори Эймос
Смотрит: Family Guy, том 4-й
Мечтает: познакомиться с Трэем Паркером и Мэттом Стоуном



Усталый романтик: Иван Гусев

И это все о нем: готовится стать отцом во второй раз. Пытается дописать очередной роман и прославить свое имя. Устав играть за компьютером, купил Nintendo DS и наконец-то понял, почему все любят Марио
Играет: Tomb Raider: Anniversary
Рекомендует: Dreamfall: The Longest Journey
Читает: «Адриан Моул и оружие массового поражения» Сью Таунсенд
Слушает: Yours Truly, Angry Mob группы Kaiser Chiefs
Смотрит: «Мост в Терабитию», второй сезон «Побега»
Мечтает: вернуться в 1959 год и соблазнить Брижит Бардо



Пришелец из космоса: Даниил Леви

И это все о нем: каждый день спасает мир от неизвестности. В свободное от спасения мира время трудится на благо геймеров России, пытается стать вегетарианцем и играет в футбол. Будет желание – присоединяйся!
Играет: FIFA 07 и симулятор пробежек по утрам
Рекомендует: сначала думать, потом говорить
Читает: «Великолепные мероприятия» Александра Шумовича
Слушает: аудиоподкаст «Курсор» на gameland.ru
Смотрит: «Игры Разума» и «Царство небесное»
Мечтает: о том, чтобы люди стали добрее

ВОПРОСЫ, КОТОРЫМИ ЗАДАВАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ИЮЛЕ

1. Почему в сутках только 24 часа?
2. Как научиться сдавать все тексты в срок?
3. Halo 2 точно делали не в Воронеже?
4. Можно ли считать сиськи из Oblivion настоящими?
5. Что происходит с Даниилом Леви на опубликованной выше фотографии?

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц

№8(44), август 2007 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Бузенков	buzenkov@pc-games.ru	и.о. главного редактора
Евгений Сныткин	snytkin@pc-games.ru	арт-директор
Екатерина Воронкова		дизайнер-верстальщик
Андрей Яковлев	yakovlev@pc-games.ru	редактор
Иван Гусев		редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович		редактор раздела «Онлайн»
Вера Юрьева		корректор
Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор

DVD

Семен Чириков	sem4@pc-games.ru	руководитель отдела
Александр Устинов	hh@gameland.ru	зам. главного редактора
SpaceMan	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	webrunner@pc-games.ru	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин		редактор видеораздела
Виктор Бардовский		выпускающий редактор

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель отдела
Леонид Боголюбов	bogolubov@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		руководитель отдела трафика
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ **ООО «Гейм Лэнд»**

Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Моше Гуревич	mgurev@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский		редакционный директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы

PUBLISHER

Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	CEO
Dmitri Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher

Информация о подписке

Бесплатный телефон	8-800-200-3-999
E-mail	info@glc.ru
Сайт	www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

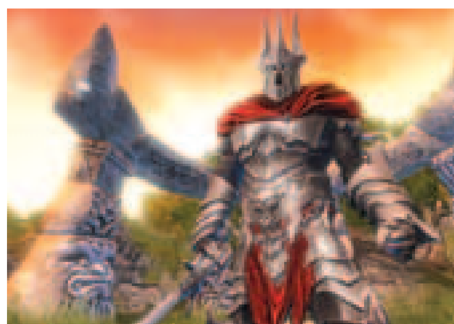
Рисунки в номере: Евгений Борняков

СОДЕРЖАНИЕ

PC ИГРЫ #8'2007



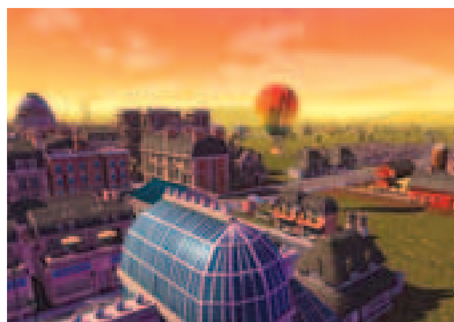
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2 – ОТРЯД ГРИНГОС СПАСАЕТ МИР ОТ ЯДЕРНОЙ УГРОЗЫ



OVERLORD – ЛУЧШАЯ ИГРА, ГДЕ МОЖНО УБИТЬ МЕРЗКИХ, МАЛЕНЬКИХ, УПИТАННЫХ, ОБНАГЛЕВШИХ ХОББИТОВ



COLIN MCRAE: DIRT – УХАБЫ, РАЗБИТЫЕ ТАЧКИ, РЕВ МОТОРОВ И ГРЯЗЬ, ГРЯЗЬ, ГРЯЗЬ. ЗАВЕТНАЯ МЕЧТА ЭКСТРЕМАЛА



SIMCITY SOCIETIES – САМАЯ ПРОТИВОРЕЧИВАЯ НАСЛЕДНИЦА SIMCITY 4



PC ИГРЫ

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

Эти наклейки были выбраны посетителями сайта **www.gameland.ru**



ЖЕЛЕЗО

Список рекламодателей

Игры в номере

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше.
Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт anketa.glc.ru. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

В ФОКУСЕ



АНТИГЕРОИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ: ЧЕРТОВА ДЮЖИНА ИДИОТОВ, ИСПОРТИВШИХ ТВОЕ СЧАСТЛИВОЕ ДЕТСТВО

СПЕЦ



ИГРЫ ДЛЯ ПАТРИОТОВ: ДЕСЯТЬ САМЫХ УДАЧНЫХ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ИГР, О КОТОРЫХ МОЖНО ВСПОМИНАТЬ БЕЗ СЛЕЗ

СПЕЦ

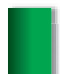


ДЕСЯТКА САМЫХ НЕОБЫЧНЫХ ГЕРОЕВ: МЕЧТА СОПЛИВЫХ ДЕВОЧЕК МАСТЕР ЧИФ И ДРУГИЕ ПРИЧУДЛИВЫЕ ФАНТАЗИИ РАЗРАБОТЧИКОВ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, то самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

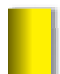
МАГИЯ ЦВЕТА



ЗЕЛЕНЫЙ: положительные стороны игр и лучшие локализации.



КРАСНЫЙ: недостатки игр и худшие локализации.



ЖЕЛТЫЙ: локализации, которые ничем не примечательны, но и не очень плохи.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.0 ★★★
На редкость неудачная игра. Посмешище. Ни в коем случае не покупай ее!

3.5 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. На большее оно и не претендует.

6.0 – 7.5 ★★★★★★★★
Типичный середнячок. Ничего выдающегося из себя не представляет.

8.0 – 9.0 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.5 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ



ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игра месяца» (однако игр месяца может быть две либо не быть вообще). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, чит-коды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!





ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamespress.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

ПОКОЙСЯ С МИРОМ

Есть игры, которые не должны были появляться на свет. Мы искренне недоумеваем, зачем их вообще сделали, ведь подобным проектам бессмысленно надеяться на популярность и признание. Рецензию писать тоже не стоит, скриншоты говорят сами за себя.



ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

NEED FOR SPEED PROSTREET

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ ДОРОГ





ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Black Box
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОХОЖЕСТЬ
Need for Speed Most Wanted, FlatOut 2
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ДАТА ВЫХОДА
Один DVD
ИНТЕРНЕТ
www.ea.com/nfs/prostreet/home.jsp

Каждую осень сотни тысяч людей по всему миру приобретают сильнодействующий наркотик под названием *Need for Speed*. Новичкам все нравится. Ветераны жалуются на постоянно снижающееся качество продукта, но почему-то продолжают покупать каждую новую серию. После окончания действия дозы наступает ломка. Повторное применение препарата уже не приносит былой радости, со временем перестают помогать скачанные из интернета автомобили и другие любительские добавки. От безысходности фанаты сериала начинают гадать, чего такого новенького и необычного они увидят следующей осенью, а затем сравнивают свои пожелания и догадки с официальными сведениями от Electronic Arts.

ДОЛГОЖДАННЫЙ ВЫХОД ИЗ ПОДПОЛЬЯ

Вымышленные мегаполисы, сияющие огнями ночные улицы, дороги со встречным движением, дуэли в карбоновом каньоне, игры в кошки-мышки с полицейскими патрулями отправились на свалку истории. Разработчики считают, что нам порядком надоело исполнять роль начинающего стритрейсера, постепенно завоевывающего авторитет среди своих соперников. Настала пора попрощаться с нелегальными состязаниями и выйти на более профессиональный уровень.

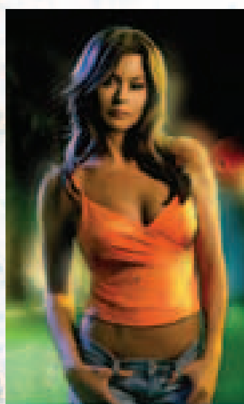
В ***Need for Speed ProStreet*** ты примешь участие в узаконенных соревнованиях уличных гонщиков. Можешь смело забыть о худо-бедно вписанных в виртуальный город «искусственных» треках (вспомни из предыдущих эпизодов невесть откуда взявшиеся ровные хайвэи или широкие улицы с плавными поворотами, идеально заточенные под дрифтинг). Отныне гонки проводятся в различных уголках планеты. Продюсер игры **Джон Дойл** (John Doyle) признался нашему журналу, что он пока не знает, сколько всего уровней войдет в финальную вер-

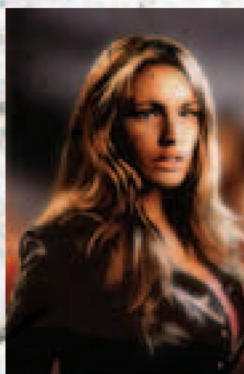


ДЕВИЧНИК

Красивые девушки стали неотъемлемой частью сериала Need for Speed. Вот уже пятый раз подряд Electronic Arts приглашает принять участие в создании игры фотомоделей и актрис. В качестве пионеров выступили Эмми Уолз (Amy Walz) и Синди Джонсон (Cindy Johnson). Первая исполнила в Need for Speed Underground роль Мелиссы, а вторая – Саманты. Главными героинями Need for Speed Underground 2 были американка Брук Берк (Brooke Burke) и англичанка Келли Брук (Kelly Brook). Звездой Need for Speed Most Wanted стала Джози Маран (Josie Maran). Наконец, в Need for Speed Carbon за рулем Ford GT сидела канадская актриса Эммануэль Вогье (Emmanuelle Vaugier).







сию игры, однако пообещал: мы увидим немало правдоподобных трасс. На момент написания статьи были готовы калифорнийские Willow Springs International Motorsports Park и Infineon Raceway (на этом треке проводится один из этапов популярной американской гонки NASCAR), а также улицы Токио. Известно, что протяженность некоторых этапов составит больше 25 километров.

КАТИСЬ, КОЛЕСО

Работы над одиннадцатой частью сериала ведутся полтора года. Пока основная часть **EA Black Box** трудилась над ***Need for Speed Carbon***, небольшая группа самых опытных программистов и дизайнеров корпела над Need for Speed ProStreet. В начале ноября команду увеличили до пятидесяти человек, а через несколько недель (после выхода патча 1.3 для Carbon) – до сотни.
Авторы делают ставку на правдоподобную физику окружающего мира и зрелищность. За несколько минут ты сможешь превратить новенькую машину в груду искореженного металла: разбить стекла и фары, потерять по пути бампер, угробить покрышки и даже вывести из строя двигатель. Ни для кого не секрет, что все автомобили собираются на заводах из множества составных частей, у каждой из которых свой предел прочности. Однако в предыдущих версиях Need for Speed даже самые ужасные аварии не мешали игроку благополучно домчаться до финишной черты. Поломки почти не влияли на ходовые характеристики, да и отображались на корпусе абы как. Теперь ты сможешь увидеть на отполированном теле своего железного коня даже малейшие царапины. Мы уже не говорим о серьезных вмятинах. По внешнему виду машины легко определить, сколько раз ее владелец попадал в разные передряги.
Движок игры обсчитывает все отвалившиеся детали как отдельные объекты. Тебе придется внимательно следить не только за изгибами трассы и перемещениями соперников, но также за тем, что валяется на дороге. Согласись, неприятно в решающий момент состязания наткнуться на бесхозный диск, бампер или крышку капота.

ВДРЕБЕЗГИ!

Далеко не все аварии означают немедленное поражение. Разработчики обещают найти золотую середину между примитивной аркадой и реалистичным симулятором. Все повреждения разделят на три класса. Небольшие вмятины не помешают бороться за лидирующие позиции. Более существенные поломки отразятся на ходовых характеристиках (ухудшат аэродинамику, снизят максимальную скорость и т.д.).



МОДЕЛЬНЫЙ РЯД

До сих пор неизвестно, сколько девушек мы увидим в Need for Speed ProStreet. На момент написания статьи компания Electronic Arts объявила о том, что приглашены две профессиональные фотомодели: австралийка Кристал Форскутт (Krystal Forscutt) и японка Сайоко Охаши (Sayoko Ohashi). По идее, еще одно место должно достаться победительнице конкурса Need for Speed Idol (подробнее о нем читай в следующей врезке). Впрочем, разработчики могут добавить в игру еще несколько обворожительных красоток.

За несколько минут ты сможешь превратить новенькую машину в груду искореженного металла и даже вывести из строя двигатель


Зрители не боятся стоять у края опасной трассы.


Почему-то на трибунах нет зрителей. Наверное, в этот день в городе проходит финал Лиги чемпионов по футболу или чемпионат мира среди фигуристок.

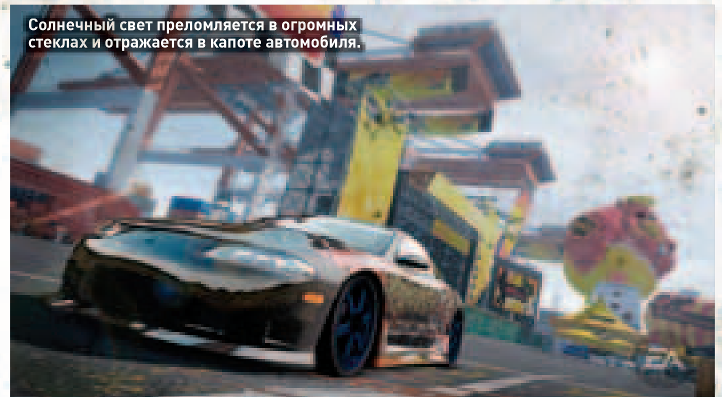


Водитель позаботился о своем здоровье и надел на голову шлем.

Конечно, после самых страшных дорожных происшествий тебе придется прекратить участие в гонке.
На полученные повреждения влияют сразу несколько факторов: скорость езды, материал, из которого изготовлена деталь, а также разновидность преграды, с которой мы столкнулись. Одно дело слегка потереться с соперником боками и совсем другое – на всех парах въехать ему в зад или, еще хуже, не справиться с управлением во время заноса и влететь в бетонное ограждение.
За ремонт нужно отдать кругленькую сумму. Кстати, вовсе не обязательно восстанавливать все до конца: можно выпрямить кузов, но оставить на нем царапины. Хотя куда лучше аккуратно входить в повороты и не сближаться с агрессивными противниками.
С помощью гибких настроек ты подберешь для себя оптимальную степень реализма. Если привык управлять с помощью клавиатуры, то лучше отдай предпочтение более аркадному варианту с включенными системами стабилизации. Для плавного контроля (особенно во время заносов) на самом высоком уровне сложности желательно обзавестись рулем и педалями.

БОГАТСТВО ВЫБОРА

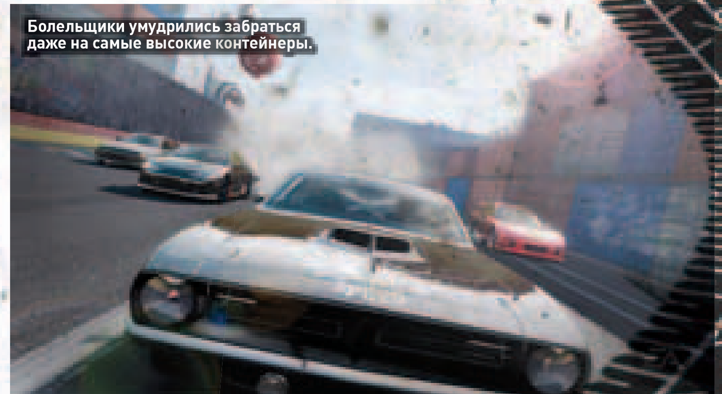
Великолепная подборка машин всегда выделяла Need for Speed на фоне остальных аркадных автогонок. В этом году для нас приготовили более шестидесяти моделей (в том числе восемь суперкаров) от двадцати шести производителей. Сейчас известны названия двадцати семи марок. Стоит отметить Aston Martin DBR9, Audi RS4, Audi S4, Audi S3, Mazda MX-5, Saturn Sky, Ford Escort RS Cosworth, Chevy Corvette, Pontiac Solstice GXP и SEAR Leon. При этом автомобили не разделены на классы. Это значит, что малышка с шестьюдесятью «лошадками» под капотом попробует обойти 400-сильного монстра.
Разработчики значительно изменили систему Autosculpt. Настройка автомобилей станет еще разнообразнее и реалистичнее. В виртуальные магазины завезут свыше тысячи деталей более чем от двухсот пятидесяти фирм-производителей. К визуальному тюнингу (тонированные стекла, бамперы, «юбки», зеркала, обвесы, антикрылья и т.п.) добавится еще и внутренний. Нам разрешат поменять девяносто деталей, причем для каждой предусмотрено по тридцать модификаций. Умножаем одну цифру на другую и получаем аж две тысячи семьсот вариантов! Такого не было ни в одной другой гоночной игре. Результаты «прокачки» тестируются в аэродинамической трубе и сохраняются в виде чертежей. Впрочем, никто не запретит тебе воспользоваться упрощенной системой настройки автомобиля. Но это еще не все. Ты сможешь раскрасить составные части на свой вкус, даже железки под капотом.
С помощью системы Blueprint ты без проблем обменяешься наработками с друзьями через интернет. Новинка наверняка придется по вкусу многим игрокам. Зачем тратить драгоценное время на возню в гараже и тести-



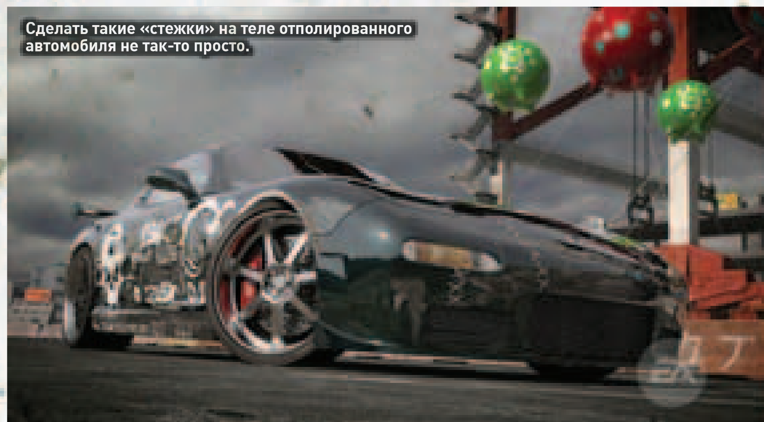
Солнечный свет преломляется в огромных стеклах и отражается в капоте автомобиля.



Обрати внимание на то, как реалистично дым вырывается из-под задних колес.



Болельщики умудрились забраться даже на самые высокие контейнеры.

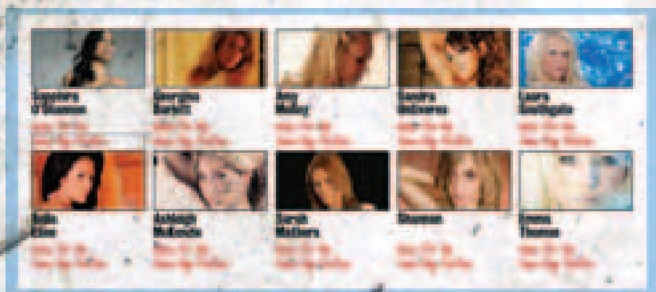

Сделать такие «стежки» на теле отполированного автомобиля не так-то просто.


Вроде бы солидная немецкая машина, а дыма от нее...


Огромные надувные игрушки отвлекают водителей от событий на дороге.

ВЫБЕРИ СВОЕГО ИДОЛА

В декабре 2006 года издательство Electronic Arts предоставило посетителям сайта популярного мужского журнала FHM право выбрать одну из героинь одиннадцатой части сериала. На специальной интернет-страничке красовались фотографии десяти девушек из различных стран мира. В марте на нескольких фанатских сайтах появилась информация, что число участниц конкурса Need for Speed Idol сократилось вдвое. Однако до сих пор на сайте конкурса размещены изображения всех десяти претенденток. Имя победительницы будет объявлено в ближайшее время. Заметим, что в проекте Electronic Arts и FHM не принимали участие ни Кристал Форскут (Krystal Forscutt), ни Сайоко Охаши (Sayoko Ohashi).



рование в аэродинамической трубе, если через несколько дней после релиза Need for Speed ProStreet на фанатских сайтах наверняка появятся самые оптимальные варианты тюнинга? Загружаем нужные чертежи – и в путь.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ЧЕТВЕРКА

В игре есть четыре режима. Первый называется Drag. Его ты мог видеть в ***Need for Speed Underground*** и ***Underground 2***, а также в ***Need for Speed: Most Wanted***. Правила предельно просты: необходимо проехать по прямому участку дороги с максимальным ускорением, умело переключая передачи. Второй – Drift. Здесь ты должен набрать максимальное количество очков за счет идеального исполнения заносов. Третий – Grip. В отличие от кольцевых гонок из предыдущих эпизодов сериала соревнования проходят не на заполненных улицах или загородных шоссе, а на специальных стадионах. Наконец, четвертый режим – Speed Challenge. Здесь тебе придется развивать высокую скорость на определенных участках трассы.

Для каждого типа гонки потребуется специальная машина. Например, для дрэг-рейсинга лучше всего использовать так называемые мускул-кары (американские автомобили с задним приводом и мощными V-образными двигателями, популярные в 60–70-е годы прошлого столетия), а для дрифта – шустрые «японки».

ОЧЕЙ ОЧАРОВАНЬЕ

Правдоподобная модель повреждений – далеко не единственная изюминка игры. Разработчики значительно улучшили графику. В Need for Speed Carbon на прорисовку одного автомобиля уходило не более 15 тысяч полигонов. Теперь, в зависимости от степени разрушений, машина состоит из 20–25 тысяч полигонов. В преды-


На извилистой трассе победа достанется тому, кто лучше всех управляет автомобилем во время заносов.


Соперник не выдержал и сорвался с места раньше положенного времени.


Все готово к началу состязаний.

дущих эпизодах сериала дым из-под колес приходилось рисовать заранее с помощью стареньких 2D-технологий, теперь он полностью трехмерный и создается в режиме реального времени в соответствии с законами физики. Если расположить камеру недалеко от заднего бампера, то после резкого торможения серое облако окутает добрую половину экрана.
Чтобы насладиться всеми красотами Need for Speed ProStreet, тебе потребуется мощный компьютер с десятым **DirectX** и **Windows Vista**. Для запуска игры на минимальных настройках должно хватить 2-гигагерцевого процессора, 256Mb оперативной памяти, 4 гигабайт свободного места на жестком диске и 128-мегабайтной видеокарты, поддерживающей третье поколение шейдеров, а также DirectX 9.0c. Но лучше запастись более мощными железками.
Electronic Arts только-только приступила к записи музыкального сопровождения. Недавно в студии побывал Junkie XL, он же **Том Холькенборг** (Tom Holkenborg). Имена остальных исполнителей пока держатся в секрете. Известно лишь, что в зависимости от происходящих на экране монитора событий из колонок будет доноситься тяжелый рок, техно, прогрессив-хаус и даже панк.

ЧЕСТНАЯ СДЕЛКА

Подведем итоги. С одной стороны, мы не увидим ночных трасс и не сможем удирать от полицейских. Согласись, это печально. Но с другой стороны, мы получим более качественную графику, реалистичную для аркадных автогонок физику повреждений, усовершенствованную систему Autosculpt и новые машины. Уж лучше попробовать что-то новенькое и необычное, чем в очередной раз гонять по темному городу, поражая местных красавиц дорогущей неоновой подсветкой днища. PCG

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

В мае бывший сотрудник EA Black Box Риккардо Лопес на одном из фанатских сайтов «раскрыл» все секреты одиннадцатого эпизода Need for Speed. Уволенный программист уверял, что грядущая игра получила кодовое название Motor City 2 и что основной упор делается на реалистичную физическую модель. События должны были развернуться в огромном городе, где нашлось место автомобилям различных эпох (начиная с машин середины прошлого столетия и заканчивая самыми современными моделями). Как видишь, кое-какая информация подтвердилась, но большая часть оказалась выдумкой.



НЕУТОЛИМАЯ ЖАЖДА СКОРОСТИ

ИСТОРИЯ АРКАДНЫХ АВТОГОНОК

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ



Сериал Need for Speed по праву считается неоспоримым лидером среди аркадных автогонок. Каждую осень огромная армия фанатов сметает с полок магазинов диски с новым эпизодом. Однако успех к знаменитому детищу издательства Electronic Arts пришел не сразу. Во второй половине 90-х годов прошлого столетия трон короля жанра пустовал и за почетный титул сражались сразу несколько известных игр. Предлагаем тебе познакомиться с ними.





ПРОБЛЕМА ВЫБОРА

К сожалению, мы не можем рассказать обо всех известных автогонках, иначе статья заняла бы добрую половину журнала. В наш список лучших из лучших не попали так называемые «экшены на колесах» (***Grand Theft Auto***, ***Carmageddon***, ***Interstate***, ***Twisted Metal***, ***Driver***), развеселые заезды по бездорожью (***Dirt Track Racing***, ***Smash Up Derby***, ***4x4 Evolution***, ***Insane***), сверхскоростные поездки на футуристических болидах (***POD***, ***Rollcage***, ***Powerslide***, ***Drome Racers***), а также огромное количество симуляторов реально существующих соревнований (NASCAR, «Формула-1», различные ралли, состязания в классе Grand Turismo). Для некоторых игр мы сделали исключение. Например, ***FlatOut*** можно назвать «экшеном на колесах», однако серия обогатила жанр новыми особенностями: сейчас трудно представить себе хиты без детально проработанной физики повреждений.

ЭКСКУРСИЯ В ПРОШЛОЕ

Первые виртуальные заезды появились аж тридцать лет назад.

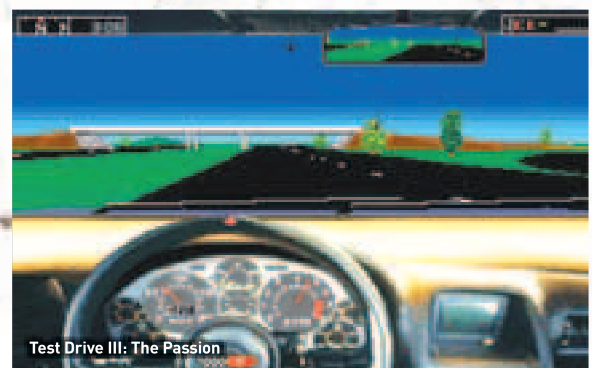

GT Legends

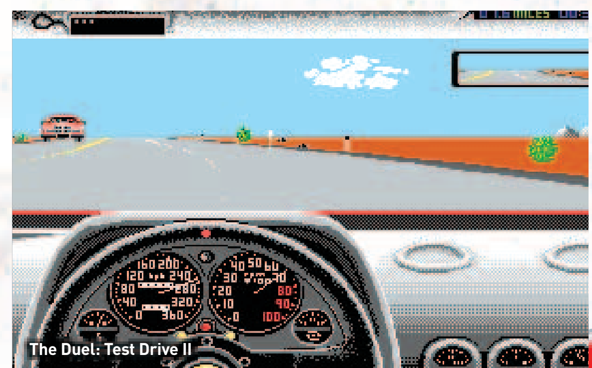

The Need for Speed

В конце 1977 года на приставке Atari 2600 вышли ***Indy 500*** и ***Street Racer***. Каждый год на различных платформах выходила пара-тройка так называемых симуляторов водителя. Однако родоначальником жанра аркадных автогонок многие считают серию ***Test Drive***. Первый эпизод появился в далеком 1987 году. Игрок мог выбрать одну из пяти реально существующих спортивных машин (Porsche 911 Turbo, Ferrari Testarossa, Lotus Esprit Turbo, Lamborghini Countach, Chevrolet Corvette) и прокатиться с ветерком по горному шоссе, обгоняя по встречной полосе медленные попутки. И хотя стоящие вдоль трассы полицейские патрули строго следили за соблюдением правил дорожного движения, никто не мешал нарушителю нажать на педаль газа еще сильнее и оторваться от преследователей.

Через два года **Distinctive Software** добавила в ***The Duel: Test Drive II*** уникальную по тем временам особенность. Игрокам разрешалось помериться силами с противником, которым управлял искусственный интеллект. В полностью трехмерном ***Test Drive III: The Passion*** ты мог съехать с главной дороги и добраться до финиша окольными путями через сельские дворы, сбивая по пути хрупкие курятники и сараи. Увы, после релиза третьей части издательство **Accolade** забросило сериал.

В течение трех лет на различных платформах не вышло ни одной хитовой аркадной автогонки. И вдруг как гром среди ясного неба: на 32-битной консоли **Panasonic 3DO** появилась ***The Need for Speed*** (порт приставочной версии издали на PC лишь спустя девять месяцев). За названием **Pioneer Productions** скрывались авторы первых двух частей Test Drive. Дело в том, что в 1991 году ванкуверская компания Distinctive Software во главе со своим основателем **Доном Мэттриком** (Don Mattrick) ушла от Accolade к более перспективной **Electronic Arts**. И стала одним из внутренних подразделений **EA Canada**. Шедевр принялись ваять в конце 1992 года и закончили в декабре 1994 года. В чем секрет невероятной популярности The Need for Speed? Трудно выделить какое-то одно, самое главное слагаемое успеха. Тут тебе и передовая графика, и богатое звуковое сопровождение, и красочные видеовставки, и впечатляющая подборка лицензированных автомобилей (машины вели себя на дороге по-разному), и три детализированные трассы (город, побережье и горы), и революционная по тем временам возможность увидеть повтор заезда, и догонялки с полицейскими. Каждый нашел в игре что-то свое.


Test Drive III: The Passion


The Duel: Test Drive II

БЕДНЫЙ УРОЖАЙ

Вот такие они, первопроходцы. Но перенесемся в 1997 год. Вышедший весной ***Need for Speed II*** не смог повторить успех прародителя. Вместо того чтобы добавить в продолжение несколько новых особенностей, авторы решили поэкспериментировать. К сожалению, неудачно. Из игры убрали полицейских, а ведь народу так нравилось удирать от копов. Все трассы почему-то получились кольцевыми. Рядом с серийными моделями оказались мало кому известные концепт-кары. Ни графика, ни искусственный интеллект, ни физика повреждений не сделали большого шага вперед. Вместо перспективной игры мы получили пустышку. Единственное приятное воспоминание – возня с машиной в гараже. Ты мог отрегулировать тормоза, настроить рулевое управление,




Need for Speed II


Need for Speed II

поменять резину. Увы, изменения никак не сказывались на езде. Спустя пять месяцев пожаловал ***Need for Speed II Special Edition***. Разработчики значительно расширили автопарк, добавили несколько трасс и поддержку модного в те времена графического ускорителя **3Dfx**, но при этом ничего не поменяли в скудном геймплее. Лучшей аркадой 1997 года мог стать ***Test Drive 4***. Однако издательство Accolade не воспользовалось осечкой конкурентов из Electronic Arts. Четвертый эпизод возрожденного сериала получился добротным середнячком, но без изюминки.

БУРЯ ПОСЛЕ ЗАТИШЬЯ

В 1998 году вышло сразу несколько интересных проектов. Раньше всех в продажу поступил ***Ultim@te Race Pro***. Игроку предлагали выбрать один из шестнадцати автомобилей и посоревноваться с соперниками на четырех треках. Состязания проходили днем и ночью, в солнечную и пасмурную погоду. Подобным набором развлечений могла похвастаться чуть ли не каждая вторая гонка, так почему мы включили творение **Kalisto Entertainment** в наш список? Дело в том, что Ultim@te Race Pro выгодно отличался от конкурентов тща-



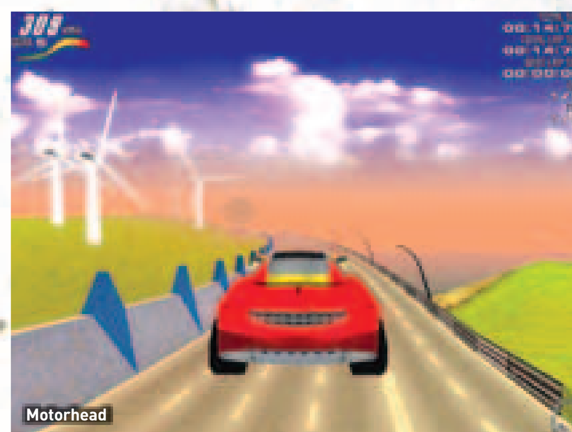
тельно проработанными трассами и первосортной картинкой. Однако большое количество спецэффектов (тут тебе и объемный туман, и дым из-под колес, и правдоподобная смена времени суток) с трудом обрабатывали даже самые мощные по тем временам компьютеры.

В апреле на полках европейских магазинов обосновался ***Motorhead*** (релиз в Америке состоялся в 1999 году). В игре удачно сочетались элементы аркады и симулятора. Автомобили носились со скоростью более 200 км/ч, но при этом ты мог пройти крутой вираж с помощью ручного тормоза и даже выполнить эффектный «полицейский разворот» по всем правилам экстремального вождения. Умные соперники шли на столкновение, лишь бы только не пропустить тебя вперед. Порадовала и качественная графика. Кстати, разработкой занималась начинающая шведская компания **Digital Illusions**. Позже ребята создали реалистичный ***Swedish Touring Car Championship*** и ***V8 Challenge***, а затем громко заявили о себе благодаря сверхпопулярной серии многопользовательских FPS ***Battlefield***.

В сентябре сотрудники Electronic Arts доказали всему миру, что они умеют делать первоклассные игры. Разработчики ***Need for Speed III: Hot Pursuit*** учли многочисленные претензии фанатов. Увеличилось количество настроек машины, на дорогах появились развилки, вновь вернулись полицейские. Фараоны пересели в спортивные тачки, научились прижимать преследуемых к обочине и раскладывать на трассе ленты с шипами. Кстати, в режиме Hot Pursuit ты мог играть как за нарушителей, так и за блюстителей закона. Усовершенствованный движок Need for Speed II засиял новыми красками. Ни одна другая гоночная игра на PC не могла похвастаться столь детализированными автомобилями, красочными пейзажами, правдоподобным динамическим освещением и потрясающими ночными заездами. Сериал Need for Speed по праву вернул себе звание короля аркадных автогонок и по сей день остается в своем жанре одним из лидеров.

В ноябре 1998 года неплохих результатов добился проект ***Speed Busters*** (в США известен под названием ***Speed Devils***). **Ubi Soft Entertainment** создала на движке ***F1 Racing Simulation*** увлекательную аркаду. Сумасбродный полицейский-миллионер Билл ре-


Ultimate Race Pro


Motorhead




Need for Speed: High Stakes


Need for Speed: Porsche Unleashed


Need for Speed III: Hot Pursuit


Speed Busters


Midtown Madness

шил поделиться деньгами с самым отчаянным водителем на свете. Каждый участник соревнований мог прикупить себе новенькую машину, покрышки, радар, нитроусилитель или потратиться на ремонт побитой железной лошадки (владельцы страховых полисов получали большие скидки). Деньги давали не только за призовые места, но и за максимальную скорость на определенных участках трассы. Игроков поджидали неприятные сюрпризы: то бульдозер преградит путь, то камнепад случится, то динозавр обдаст огнем, то сын Кинг Конга выскочит на дорогу. В общем, скучать было некогда.

ДУЭЛЬ

В мае 1999 года пожаловал ***Midtown Madness***. Вместо кольцевых трасс сотрудники **Angel Studios** создали уменьшенную трехмерную копию перегруженного транспортными пробками Windy City (за основу взяли Чикаго). От игрока требовалось как можно быстрее добраться из пункта А в пункт Б, управляя одной из десяти машин (от миниатюрного Фольксвагена-жука до громадного грузовика). Разумеется, самые удобные дороги были забиты до отказа. Приходилось рассекать по тротуарам и лужайкам общественного парка, не обращая внимания на знаки, красные сигналы светофоров и встречающиеся на пути препятствия. Безбашенные водители оставляли позади клубы дыма, черные следы от покрышек, разлетевшиеся в щепки скамейки, покосившиеся столбы и до смерти перепуганных пешеходов. Теперь прибавь агрессивных соперников, ретивых полицейских, в меру реалистичное городское окружение и приятную графику. Ты получишь одну из самых разудалых гонок прошлого столетия.

Спустя девять месяцев после выхода Hot Pursuit Electronic Arts представила четвертую часть своего главного гоночного сериала. ***Need for Speed: High Stakes*** поднял планку качества на новую высоту. Главной изюминкой стал режим карьеры. Ты выбирал одну из двух «простеньких» машин (BMW X3 и Mercedes SLK) и начинал свой путь к вершине славы, побеждая




Midtown Madness 2


Motor City Online


Downtown Run


Midnight Club II


Need for Speed: Hot Pursuit 2

в различных турнирах. Денежки тратились на ремонт и улучшение автомобиля или на покупку более совершенной модели. Через несколько туров удачливый гонщик добывал для своего гаража несколько тачек. Казалось бы, жизнь удалась. А вот и нет! Потерпевший поражение дуэлянт расставался с полюбившейся малышкой и отправлялся на заработки в низшие чемпионаты. Другое важное нововведение – значительно усложненная физика повреждений. Ты мог запросто столкнуться с деревом и лишиться фар. Днем такая поломка не так страшна, зато ночью – смерти подобна.

КУДА ПОДЕВАЛИСЬ НОВЫЕ ИМЕНА?

Тебе может показаться, что в 2000-м не было хороших аркадных автогонок. На самом деле это не так, просто среди множества середнячков, а порой и явно проходных поделок выделялись лишь два лидера: Need for Speed и Midtown Madness.

Need for Speed: Porsche Unleashed вышел в марте. На сей раз нам предложили прокатиться на автомобилях знаменитой немецкой марки Porshe, начиная от 356-й модели 1948 года выпуска и заканчивая экспериментальной Porshe Turbo. Игру можно было смело использовать в качестве интерактивной энциклопедии. Тут тебе и подробная статистика, и коллекция фотографий, и тест-драйв. Каждая машина вела себя по-своему, в том числе представительницы одной серии. Например, классическая 956-я модель с объемом двигателя 1600 кубических сантиметров отличалась от 2-литрового спортивного варианта. Разработчики увеличили количество полигонов в моделях автомобилей, улучшили искусственный интеллект соперников и физику повреждений.

Midtown Madness 2 выпустили в сентябре. Действие перенесли на улицы Лондона и Сан-Франциско. По сравнению с предыдущей частью размеры каждого города увеличились на 20–40 процентов. Появился новый режим Crash Course. В нем игрок должен был сдать ряд тестов, а затем принять участие в безумных гонках. Увы, приятные впечатления о забавном геймплее испортила устаревшая картинка.



ОДИНОКАЯ ПТИЦА

2001 год оказался небогат на хиты. Эксперименты с ***Motor City Online*** не увенчались успехом. Другие компании не воспользовались неудачей лидера.

В 2002-м отличилась лишь Electronic Arts. После серьезного Porsche Unleashed многие ждали от ***Need for Speed: Hot Pursuit 2*** очередного шага в сторону реализма, однако разработчики вернулись к классической формуле: поменьше правдоподобности, побольше лицензированных машин и веселья на дорогах (чего только стоит вертолет, сбрасывающий на дорогу бочки с горючим!). Кому-то такое «возвращение к истокам» понравилось, кому-то нет. Впрочем, раскол среди фанатов серии не помешал игре разойтись по всему миру внушительным тиражом.

РОГ ИЗОБИЛИЯ

Следующий, 2003, оказался удачным как никогда. Любители аркадных автогонок заполучили сразу пять высококачественных творений. Раньше всех вышла ***Downtown Run***. Ubi Soft Entertainment приобрела лицензии на четырнадцать автомобилей, проложила кольцевые треки через городские улицы, расставила чекпоинты, рассыпала горсти бонусов, но почему-то поленилась добавить встречное движение и полицию. Правила игры просты и понятны: выбираешь из пяти режимов понравившийся вариант, расправляешься с соперниками, накапливаешь призовые очки, после чего открываешь новые машины и трассы. Вроде бы ничего необычного, но затягивало по полной программе.

В июле ***Midnight Club II*** перебрался с PlayStation 2 на PC. Студия **Rockstar San Diego** раньше всех обратилась к теме подпольных ночных гонок. Заезды проходили в Сан-Франциско, Париже и Токио. Как и в ***Grand Theft Auto III***, по улицам разъезжали всевозможные автомобили, бродили пешеходы, но от тебя не требовали выходить из машины. Только и знай что крути баранку. В аркадном режиме ты мог кататься по городу и изучать местные достопримечательности, в мультиплеере – состязаться с товарищами. Для самоделкиных разработчики предложили несложный редактор трасс. Но самым главным украшением игры стала «Карьера». Постепенно ты продвигался по сюжету и ставил в свой гараж тачки побежденных соперников. Разработчики не стеснялись копировать самые лучшие моменты из голливудского фильма «Форсаж». Midnight Club II встречал тебя тысячами сияющих огней на ночных улицах, занятыми персонажами и выкрашенными в яркие цвета спортивными моделями автомобилей. Разумеется, не обошлось без умопомрачительных трюков, резких заносов и закиси азота.



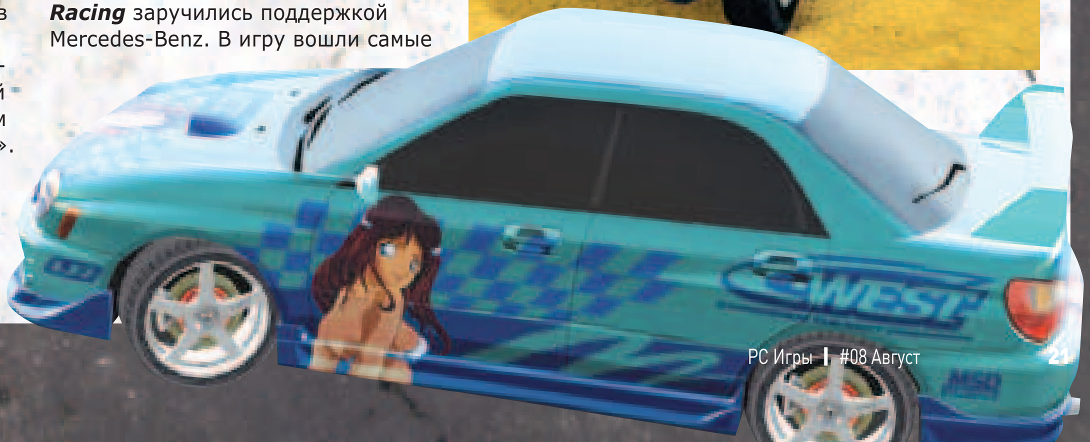
Ford Racing 2

Несколько лет назад ***Ford Racing*** и ***Ford Racing 2001*** не снискали большой популярности. ***Ford Racing 2*** 2003 года выпуска оказался намного удачливее своих предшественников. Сотрудники **RazorWorks** взяли пример с создателей Need for Speed: Porsche Unleashed и наглядно продемонстрировали в своем творении вековую историю великой империи Генри Форда. Огромное количество машин разбили на подгруппы, для каждой из которых был создан определенный набор трасс и собственная физическая модель. На поведение автомобиля влияло сразу несколько параметров: вес, мощность двигателя, тип привода, а также особенности дорожного покрытия.

В свою очередь, авторы ***World Racing*** заручились поддержкой Mercedes-Benz. В игру вошли самые


World Racing


FlatOut




Need for Speed Underground 2


Street Racing Syndicate


World Racing 2

лучшие машины немецкого автогиганта. Так, раритетные 300 SLR и W154 соседствовали с новенькой CLK-GTR. **Synetic** передала норов каждой «лошадки». Виртуальные машины разгонялись до 100 км/ч за то же время, что и реальные прототипы. Каждый раз после смены автомобиля приходилось привыкать к новым особенностям управления. Огромные трассы с величественными горами, холмами и озерами создавали с помощью специальной технологии **3D Landscape Engine**. Ты мог запросто включить режим Free ride и часами любоваться великолепными пейзажами.

Наилучших результатов добился ***Need for Speed Underground***. На сей раз нам предложили окунуться с головой в увлекательный мир стритрейсинга. Два десятка дорогих гоночных машин, покупка более навороченных деталей и красивых прибамбасов (чего только стоит неоновая подсветка днища!), подпольные заезды по ночным улицам мегаполиса, обворожительные девушки, фотография твоей машины на первой странице специализированного журнала... Что еще нужно для счастья? Это сейчас гонки по ночным городам сидят в печенках, а тогда все было в диковинку: блестящие корпуса автомобилей, детализированное окружение, потрясающие световые эффекты и, конечно же, непередаваемое ощущение скорости. Как можно не влюбиться в такую игру?!

РАЗУДАЛЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ И НОЧНЫЕ ЗАБАВЫ

В ноябре 2004 года компания **Bugbear Entertainment** изменила представление об автомобильных гонках. Оказывается, реалистичная физическая модель может удачно сочетаться с аркадным геймплеем. В развеселом ***FlatOut*** все автомобили состояли из сорока разрушаемых частей. Соперники так и норовили отправить тебя к праотцам. Сначала детали деформировались, а потом отваливались и падали на дорогу. Причем дело не ограничивалось разбитыми зеркалами и фарами. От машины отскакивали бамперы, крышка капота и двери. К концу заезда машина напоминала груду металлолома на покосившихся колесах. Но это еще не все. На трассах встречались различные препятствия. После столкновения с вековым деревом горе-во-



дитель пробивал лобовое стекло и пролетал несколько десятков метров. Участвовать в безбашенных гонках на выживание было трудно, но жутко интересно.
Буквально через несколько дней в продаже появился ***Need for Speed Underground 2***. Авторы взяли за основу опыт предыдущей части, добавили двенадцать новых автомобилей, запчасти и хитрые прибамбасы плюс значительно увеличили количество трасс (город поделили на пять районов, соединенных между собой сетью магистралей). А еще в игре появился полноценный сюжет. В поисках лучшей жизни главный герой покидает родной город, встречается с популярной фотомоделью **Брук Берк** (Brooke Burke) и покупает самую дешевую спортивную машину. Заботливая девушка давала полезные советы. Заезжий гастролер одерживал ряд побед в подпольных соревнованиях и постепенно становился известным уличным гонщиком. Возникало ощущение, будто ты участвуешь в съемках голливудского фильма с обилием красивых трюков и спецэффектов.

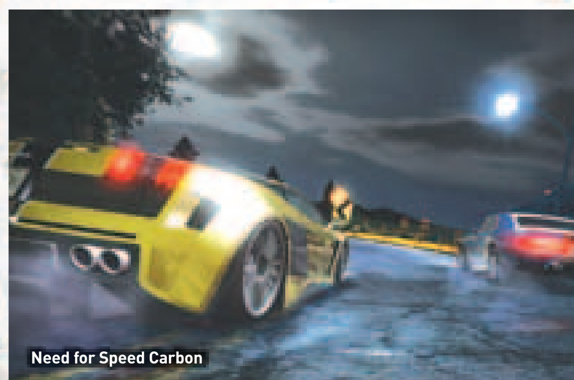

Need for Speed: Most Wanted

ТРОЕ ИЗ ЛАРЦА

Японская компания **Namco Hometek** побоялась встать на пути у могучей Electronic Arts и передвинула релиз ***Street Racing Syndicate*** с осени 2004 года на январь 2005-го. Ребята из **Eutechnyx** не постеснялись и скопировали все самые лучшие идеи из Need for Speed Underground. Вновь нас ждала встреча с модными спортивными машинами, залитыми светом ночными трассами и полуодетыми девушками. Авторы игры не поскупились и пригласили аж восемнадцать фотомоделей! Причем красавицы здесь были... призами. Победил в нескольких гонках, поднакопил деньги и баллы «автори-


Need for Speed: Most Wanted

FlatOut 2


Need for Speed Carbon

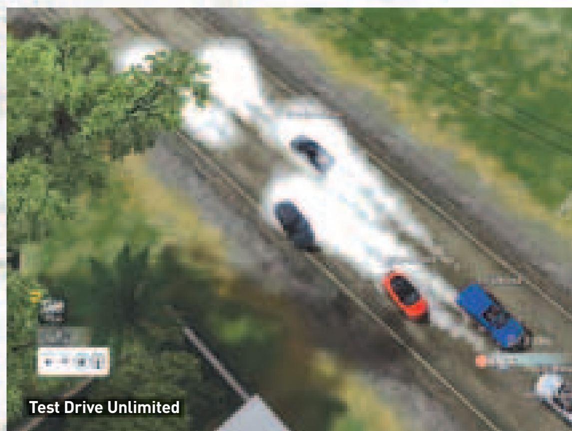

Need for Speed Carbon

тета» – можешь посмотреть ролик с очередной куколкой в топике и короткой юбочке. Потерпел ряд поражений – помаши девчонке ручкой.
Осенью немецкая компания **Synetic** вновь бросила вызов сверхпопулярному Need for Speed. Разработчики ***World Racing 2*** не стали ограничиваться одной маркой и приобрели лицензии сразу у нескольких известных производителей автомобилей. После выполнения очередного задания в режиме «Карьера» ты получал тачку помощнее и отправлялся покорять доселе невиданную трассу. Призовые очки полагались не только за финиш в тройке лидеров, но и за аккуратность вождения, частый обгон соперников, красиво выполненные заносы и трюки. В «Свободном заезде» ты выбирал один из нескольких типов соревнований, уровень подготовки соперников и регулировал количество встречных машин.
В Need for Speed Most Wanted вернулись дневные гонки и ретивые полицейские. Сюжет не отличался оригинальностью. Вновь нам досталась роль отчаянного водителя. Его цель – возглавить список из полутора десятков самых отчаянных стритрейсеров. Как это сделать? Очень просто: выполняем несколько обязательных заданий и затем обходим конкурента при очной встрече. Самые яркие игровые эпизоды связаны с удиранием от севших на хвост легавых. Ты мог заманить полицейские машины к бетонному ограждению, а сам проскочить через узкую лазейку или обрушить на преследователей хрупкую металлическую конструкцию.

ТОПТАНИЕ НА МЕСТЕ

2006 год оказался скуп на приятные сюрпризы. ***L.A. Rush*** и ***GTI Racing*** не привнесли в жанр ничего принципиально нового. Другие компании действовали по принципу «тех же щей, да погуще влей». Авторы ***FlatOut 2*** улучшили графику, увеличили количество треков, разделили машины на три класса, добавили несколько новых мини-игр, но не стали менять главного: участники соревнований по-прежнему разносили машины соперников вдребезги.


Test Drive Unlimited


Test Drive Unlimited

События ***Need for Speed Carbon*** разворачивались в разделенном на несколько районов городе Палмонт и калифорнийском Carbon Canyon Regional Park. Игрок должен был победить во всех промежуточных гонках, а затем одолеть «хозяина» района в каньоне. После этого предстояло завоевывать новые и новые участки, оберегая свои владения от задиристых чужаков. В отличие от предыдущих эпизодов сериала ты мог сколотить команду единомышленников. Первый товарищ блокировал путь самым опасным противникам, второй искал места, где можно срезать большой участок трассы, а третий помогал набрать максимально высокую скорость. По традиции победитель соревнования получал денежное вознаграждение или забирал с собой машину проигравшего. Благодаря специальной опции Autosculpt ты мог собрать своими руками автомобиль мечты, меняя с помощью нескольких ползунков расположение и внешний вид купленных на призовые очки деталей.
В ***TrackMania United*** собрано все самое интересное из предыдущих частей: популярные треки, несколько классов автомобилей (современные спорткары, некое подобие болидов «Формулы-1» середины 80-х годов и аналоги Форда Фокус). Главная изюминка игры в том, что ты можешь построить самые необычные конструкции. Один захочет кататься по извилистой дороге, другой смастерит гигантский трамплин... Фантазируй сколько душе угодно.

НАШИ ДНИ

Прошедшей весной **Eden Games** воскресила, казалось бы, окончательно сгинувший сериал Test Drive. ***Test Drive Unlimited*** показал, как должна выглядеть хорошая аркадная автогонка: побольше красивых автомобилей, завораживающих пейзажей, разнообразных соревнований и поменьше ограничений. Игрок с двумя сотнями тысяч долларов в кармане отправлялся искать приключения на залитый ярким солнечным светом гавайский остров Оаху. Сюжет не требовал выполнять строго определенную последовательность действий. Ты мог принять участие в одном из нескольких видов соревнований, выполнить ряд специальных заданий (чего только стоит работа таксистом!), заглянуть в тюнинг-центр, отправиться в автосалон за новой машиной или мотоциклом,



TrackMania United


FlatOut: Ultimate Carnage


Juiced 2: Hot Import Nights

прикупить новую футболку в магазине одежды или потратиться на дорогой домик. Надоело соревноваться с искусственным интеллектом? Добро пожаловать в онлайн. Не игра, а рай для водителей-курортников!
Путешествие закончилось, на дворе лето 2007 года. Чего нам ждать в будущем? Главные надежды связаны с ***Need for Speed ProStreet***, однако не стоит забывать и о других амбициозных проектах. Осенью с приставок нового поколения на PC переберется ***FlatOut: Ultimate Carnage***, издательство **THQ** выпустит ***Juiced 2: Hot Import Nights***, а в следующем году нас ждет свидание с ***Test Drive Unlimited 2***. Наверняка анонсируют создание и других аркадных автогонок. Так что следи за новостями и готовься



ВРАГИ НАРОДА

Вся правда об антигероях игровой индустрии

У игровой индустрии много врагов. Порой кажется, что даже чересчур много. Вот, к примеру, недавно папа римский **Бенедикт XVI** ни с того ни с сего заявил: «Производство видеоигр, демонстрирующих антисоциальное поведение, превозносящих жестокость или опошляющих человеческую сексуальность, есть извращение». Правда, уточнять, какие именно игры он имеет в виду, не стал. Оно и понятно: главе католической церкви недавно стукнуло 80 лет, и вряд ли он вообще подходит к компьютеру. Однако поругать игры не поленился. Это ведь так просто, и пастве нравится!

Другой пример. **Американский национальный институт по проблемам СМИ и семьи** регулярно публикует отчеты, посвященные видеоиграм. По данным организации, 87% детей в возрасте от четырех до двенадцати лет предпочитают играть, а не заниматься спортом. К тому же ребятня без труда достает шутеры и экшены, полные насилия и жестокости. Причем к плохим играм, способным навредить психике ребенка, специалисты института относят не только ***Postal 2***, но и, скажем, ***Max Payne 2: The Fall of Max Payne***. И подобных организаций, заботящихся о малолетних, по всему миру тысячи. Они ничего не могут доказать, но считают игры опасными!

Геймеры страдают от стереотипов не меньше, чем геи и лесбиянки. Обыватели до сих пор пытаются выставить нас запаршивевшими толстяками без семьи, друзей и нормальной работы. Хотя на самом деле геймеры отлично сочетают игры со многими другими занятиями.

В специальном материале мы рассказали обо всех, кто своей деятельностью и высказываниями наносит вред игровой индустрии. Заметь, речь идет не только о репутации. В тексте ты найдешь упоминания и о Microsoft, и о директорах крупных компаний и поймешь, что и они отчасти виновны в наших невзгодах.

Итак, приготовься к знакомству со своими злейшими врагами.

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ДЕЛО №


Антипиратские рейды малоэффективны.


Doom 3 попал на прилавки задолго до официального релиза.



ПИРАТЫ XXI ВЕКА

В нашей стране пиратам живется привольно. Контрафактные игры и фильмы, тиражируемые на CD и DVD, продаются буквально на каждом углу. Зачастую лицензионный диск купить значительно сложнее, чем незаконный! Согласно исследованиям **Ассоциации производителей развлекательного программного обеспечения** (ESA), доля пиратской продукции в России достигает 90%. Хуже дела только в Малайзии и Китае, где с пиратством, похоже, вообще не борются. Немногим меньше, чем в России, контрафактной продукции изготовляется в Индии (86%), Бразилии (74%) и Саудовской Аравии (68%). ESA даже пригрозила нашему государству: мол, американское правительство может принять торговые санкции против любой страны, запятнавшей свою репутацию пиратством. Да только не на пугливых напали! Доля контрафакта если и уменьшилась, то ненамного. Смеем предположить, что народ просто стал активнее качать игры и фильмы из торрент-сетей и о дисках позабыл.
Впрочем, не думай, что на Западе проблема пиратства давно решена. Как бы не так! Если верить данным компании **Macrovision**, 52% американских геймеров пользовались или пользуются взломанными играми и программами. 33% опрошенных скачивают из интернета ISO-файлы, образы дисков с устраненной защитой. Ну а 15% соучастников преступления приобрели за последние два года не менее пятнадцати пиратских дисков и ничуть об этом не жалеют. Исследование **BBC Online** показало: агрессивные рекламные кампании, направленные на борьбу с пиратством, не имеют особого успеха (по крайней мере в Британии). Геймеры продолжают покупать пиратские копии и скачивать игры из интернета.
– *Они не понимают, что это воровство*, – вздыхает доктор **Джо Брюс** (Jo Bryce), руководивший исследованием.
В течение последнего года в Англии прошли суды над шестьюдесятью семью пиратами. Без толку! Три крупнейших игровых издательства – **Electronic Arts**, **Vivendi Games** и **Atari** – засудили компанию **321 Studios**, создавшую **Games X Copy** (программа убирала любую защиту от копирования дисков). Не помогло – аналогов Games X Copy полным-полно! Есть ли выход? В Macrovision уверены, что спасение есть: нужно усложнять систему защиты. Согласно результатам опроса, если пиратская версия не появится в продаже в течение месяца с момента релиза игры, большинство геймеров все-таки купят лицензионную.
Для справки: ежегодно пираты наносят игровой индустрии ущерб в размере 3 миллиардов долларов. Какой вред получаем мы, геймеры? А вот какой: недавно студия **Funcom** объявила, что не желает разрабатывать однопользовательские игры и полностью переключилась на MMORPG. Директор компании **Тронд Арне Аас** (Trond Arne Aas) пояснил: во всем виноваты пираты. Еще до релиза замечательной адвенчуры ***Dreamfall: The Longest Journey*** 200 тысяч человек скачали ее нелегальную копию. Funcom надоело нести огромные убытки, и она выбрала MMORPG. Как бы ее примеру не последовали другие разработчики...


Хакеры выкрали сырой код Half-Life 2 и пустили в продажу.


Зои Кастильо из Dreamfall не спаслась от пиратов.



Угрозы и предупреждения не пугают преступников.

Джек связал Postal 2 с трагедией в московской синагоге.

ДЕЛО №2

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ДЖЕКА ТОМПСОНА

Вот уже много лет флоридский адвокат **Джек Томпсон** (Jack Thompson) только и делает, что ворчит, ворчит, ворчит. В начале 90-х годов прошлого века он ругал рэпперов и певицу Мадонну, а потом переключился на игровую индустрию. И быстро прославился. Для него по большому счету не существует хороших игр. К примеру, по мнению Томпсона, ***The Sims 2*** заслуживает порицания, поскольку в этом симуляторе жизни якобы есть и секс, и демонстрация гениталий, и даже педофилия. Дескать, стоит установить маленький патч – и тут же появятся груди и половые органы, сим-подростки начнут с азартом заниматься любовью, беременеть, рожать. «Подобные заявления абсурдны, – возразили представители **Electronic Arts**. – Даже если кто-то уберет размытые пиксели, он обнаружит, что у симов нет гениталий. Симы такие же, как Кен и Барби!»

Впрочем, куда сильнее, чем The Sims, Томпсон ненавидит **Take-Two Interactive** и серию ***Grand Theft Auto***. Вместе с общественной организацией «Мироголики» Джек как-то раз провел акцию протеста у входа в нью-йоркский офис игрового издательства. Он даже не постыдился выступить в защиту молодого афроамериканца, застрелившего троих полицейских. Подсудимый уверял, что невиновен, поскольку взялся за оружие под впечатлением от ***Grand Theft Auto III***. Томпсон вторил ему:

– Этот человек был обучен делать то, что он натворил. Ему дали симулятор убийства – GTA!

Сейчас Джек ополчился против ***Grand Theft Auto IV***. Он требует запретить игру и даже подал в суд на издателя и разработчиков. В исковом заявлении не обошлось без оскорблений: юрист назвал Take-Two «криминальной группировкой», а студию **Rockstar Games** «шотландскими социопатами». До суда, правда, дело не дошло. После того как Take-Two припугнуло юриста встречным иском, Джек отказался от претензий.

В последнее время Томпсону, похоже, стало тесно в родной Америке и он пытается выйти на международный уровень. В прошлом году безработный Александр Копцев учинил резню в московской синагоге. Томпсон тут же настрочил письмо российскому послу в США Юрию Ушакову и указал на «истинного» виновника трагедии – экшен ***Postal 2***.

Издатели опасаются Томпсона, поскольку он отличный оратор и умело манипулирует умами американцев, не стесняясь подтасовывать и искажать факты. Геймеры же его терпеть не могут. Томпсон уверяет, что ему не раз угрожали физической расправой и даже смертью. В интернете идет бойкая торговля футболками с надписью «Я ненавижу Джека Томпсона». Да и коллеги недолюбливают адвоката за то, что он «поливает грязью своих оппонентов и превращает суд в цирк». Недавно Томпсону запретили заниматься юридической практикой в Алабаме – «за нарушение адвокатской этики». В скором будущем подобные меры против Джека могут принять и в его родном штате – Флориде.

Томпсон называет игры серии GTA симуляторами убийства.

По мнению Томпсона, в The Sims 2 царит разврат.

На обложке книги Томпсона написано, что Джек спасает детей от игрового сумасшествия.


Губернатор Шварценеггер позабыл, что славу ему принесли боевики.


Лиланд Йи учит детишек читать, а не играть.

ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Неужели жизнь настолько хороша, что политикам приходится высасывать идеи для законопроектов из пальца? Вряд ли. Тем не менее законодатели явно не знают, где еще применить свои силы. На помощь приходят электронные развлечения, «рассадники всевозможных пороков».

Политикам не нравятся разные игры. Сенатор от штата Нью-Йорк **Чарльз Шумер** (Charles Schumer) требовал запретить экшен ***25 to Life***, поскольку в нем можно управлять уличной бандой. Шульц заявил, что не способен спокойно взирать на то, как маленькие дети убивают полицейских и используют гражданских лиц в качестве живых щитов. Рейтинг Mature на обложке (от 17 лет), присвоенный 25 to Life, он, судя по всему, проглядел.

Власти Нью-Йорка потребовали прекратить разработку ***Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure***, поскольку считают граффити вандализмом. А недавно мэр города **Майкл Блумберг** (Michael Bloomberg) раскритиковал ***Grand Theft Auto IV***, потому что Либерти-Сити, дескать, сильно напоминает вверенный ему в управление мегаполис. Коллега Блумберга мэр Лас-Вегаса **Оскар Гудман** (Oscar Goodman) облил грязью шутер ***Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas***, назвав игру вредной для имиджа «города греха». «С какой стати спецподразделение проводит антитеррористическую операцию в моем городе? – возмутился Гудман. – Считаете, местная полиция плохо справляется со своими обязанностями? Да у нас здесь безопаснее, чем в любом другом американском городе!»

Доходит до смешного: объектами нападок становятся даже ***«Солитер»*** и ***«Сапер»***. Сенатор Северной Каролины **Остин Оллран** (Austin Allran) потребовал уничтожить безделицы от **Microsoft** во всех офисных компьютерах штата. По его мнению, «Солитер» ежегодно обходится налогоплательщикам в сотни миллионов долларов. Вместо того чтобы от зари до зари батрачить на благо родной державы, служащие слишком много времени уделяют перекладыванию карт. Если же пасьянсы запретить, синим воротничкам придется работать. «Менеджеры забывают, что подчиненные – это люди, а не роботы», – едко парировал **Скотт Кирвин** (Scott Kirwin), основатель **Ассоциации IT-профессионалов Америки**.

Ну и, конечно, нельзя не вспомнить о **Хиллари Клинтон** (Hillary Clinton), конгрессмене США и жене Билла Клинтона. Женщина, метящая в президенты, частенько консультируется с Джеком Томпсоном и не устает критиковать игры за вредоносное содержание. Не так давно она заявила: «Рекламные агентства используют электронные игры и интернет, чтобы проникнуть в умы наших детей. Недалек тот день, когда в головы детишек будут встраивать специальные чипы. Им будут приказывать, какие продукты нужно покупать». Кто-нибудь вызовите Хиллари врача! Она же бредит!

Два года назад губернатор Калифорнии **Арнольд Шварценеггер** (Arnold Schwarzenegger) законодательно запретил продажу жестоких игр лицам, не достигшим 18 лет. Ослушавшихся продавцов ждал тысячедолларовый штраф. Видимо, Терминатор забыл, что сам на экране всевозможными способами прикончил не одну сотню человек.

– *За насилие над женщинами, бандитизм и убийство полицейских мы бросаем людей в тюрьму*, – говорил автор принятого законопроекта **Лиланд Йи** (Leland Yee). – *Игры, которые учат всему этому, не должны попасть в руки несовершеннолетних. Ведь в отличие от фильмов, где ты пассивно наблюдаешь насилие, в играх ты сам решаешь, кого ударить ножом, поджечь или убить.*

К счастью, **Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения** (ESA) через суд добивается отмены подобных законов. Доводы железные: эти билли противоречат первой поправке конституции США, гарантирующей свободу слова, да и просто абсурдны! Кто и как будет определять, чрезмерное ли насилие в игре или умеренное?! В «Томе и Джерри», например, бьют молотками по голове и поджигают кошек и мышей. Запретить?

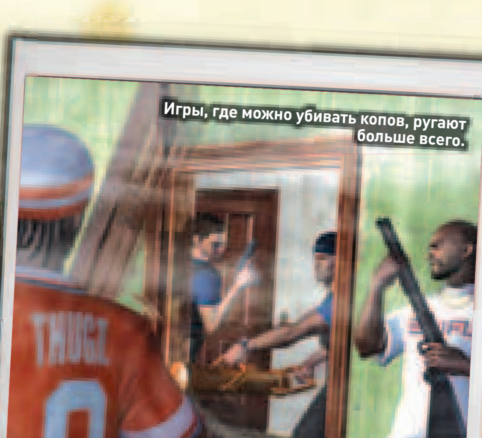
Разумеется, с играми борются не только в США. Недавно две наиболее влиятельные партии Германии подготовили поправки к закону о защите детей. Суть предлагаемых изменений – запретить в Германии игры, где убивают людей или человекообразных существ! Узнав об этом, глава студии **Crytek** (***Far Cry***, ***Crysis***), базирующейся во Франкфурте, заявил: «Похоже, нам придется свалить отсюда в другую страну».

Российские политики тоже все чаще спрашивают о возможном вреде от электронных развлечений. Им отвечают – и как! Директор **Центра коммуникативных исследований Российской академии наук Наталья Маркова** на заседании **Комиссии Общественной палаты по вопросам развития культуры** заявила: игры составлены с помощью психологических алгоритмов, удерживающих нас у экрана. «Какие взгляды формируют они у молодых россиян, если очки начисляются за торговлю наркотиками, убийства и нападения на блюстителей закона?» – риторически вопросила Маркова. Чувствуем, вскоре ей завторит Жириновский.

В общем, война с политиками продолжается, и еще неизвестно, кто победит. Верно подметил в свое время президент ESA (ныне бывший) **Дуглас Ловенштайн** (Douglas Lowenstein):

– *За играми сейчас следят куда строже, чем за фильмами со взрослыми рейтингами или музыкальными дисками с нецензурными текстами. Это нелогично! Электронные игры – вид искусства, такой же как кинематограф, литература и музыка.*


Миссис Клинтон не раз выступала с речами против насилия в играх.


Игры, где можно убивать копов, ругают больше всего.


Есть сомнения, что Crysis выйдет в Германии.

World of Warcraft вызывает зависимость, считают многие медики...

...другие врачи утверждают: геймерам не о чем волноваться.

ДЕЛО №4

МЕДИКИ И ПОДОПЫТНЫЕ ГЕЙМЕРЫ

Иногда нам кажется, что скоро в медицинских экспериментах вместо лягушек будут использовать геймеров. Врачи и ученые усердно изучают нас, игроков, и приходят к прямо противоположным мнениям. Сейчас мы расскажем, что новенького они узнали за последнее время.
Врачи из США и Швейцарии исследовали 872 ребенка из десяти школ. И, конечно же, те из них, кто увлекался играми, оказались гораздо толще своих сверстников, равнодушных к шутерам и RPG.
– *Между электронными развлечениями и детским ожирением есть четкая связь*, – тут же заявил доктор **Николас Стетлер** (Nicolas Stettler). – *Выход один: родители должны ограничивать время, проводимое ребенком за компьютером или приставкой.*
В одной из берлинских больниц провели исследование «Вызывают ли игры зависимость» и пришли к положительному ответу. Стоит, видите ли, геймеру посмотреть на скриншот любимой забавы, и он тут же захочет играть. Медики рекомендовали политикам подумать, не стоит ли приравнять электронные игры к азартным?
Американские врачи из детского госпиталя в Нью-Йорке выяснили: школьники, играющие по будням, учатся хуже тех, кто не играет вообще или «рубится» только по выходным. Британский институт BSM обнародовал другую сенсацию: виртуальные гонки заставляют водителей забывать о безопасности и корчить из себя лихих стритрейсеров.
А российские специалисты утверждают, что в нашей стране проживает около 600 тысяч человек, проводящих за компьютерными развлечениями больше двадцати часов в неделю. У этих людей портится здоровье и они не способны создать семью, считают отечественные врачи.
В то же время медики нашли немало подтверждений благотворному влиянию игр. Так, американские ученые выяснили, что люди, любящие электронные забавы, куда глазастее тех, кто виртуальных развлечений чурается. А в одном австралийском госпитале подросткам с серьезными ожогами позволили играть в любимые игры – и... дети забыли о боли! Марио и Лара Крофт оказались эффективнее болеутоляющих. Исследований, посвященных геймерам, – тысячи. Видимо, медикам и ученым надо как-то выбивать гранты и получать спонсорскую помощь, вот они и исследуют, исследуют, исследуют...

Медики не могут оставить геймеров в покое.

Гоночные симуляторы делают водителей беспечными?

«А ты в курсе, что фэны шутеров глазастее других? Они цель ищут!»

ДЕЛО N

Carmageddon запретили в Англии, Германии и еще в дюжине стран.

The Elder Scrolls IV впаяли взрослый рейтинг за обнаженку.

С КЕМ СОВЕТУЮТСЯ РЕЙТИНГОВЫЕ КОМИТЕТЫ?

Почти в каждой стране существует организация, присваивающая играм рейтинги с указанием возраста, для которого предназначен тот или иной продукт. В США это **Entertainment Software Rating Board** (ESRB), в Австралии – **Office of Film and Literature Classification** (OFLC), в Германии – **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle**, в Великобритании – **British Board of Film Classification** (BBFC), в Корее – **Media Rating Board**. С одной стороны, все вышеназванные советы делают полезную работу – помогают родителям выбрать подходящую игру для ребенка, но с другой… зачастую скатываются до цензуры. К примеру, австралийские пуритане из OFLC не разрешили продавать забавную, хоть и глуповатую адвенчуру ***Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude***. Игру запретили из-за эротических сцен и прежде всего минета. Самого действа на экране, разумеется, не показывали, но – о, ужас! – были слышны звуки сосания!
В Австралии вообще довольно дурацкая ситуация с рейтингами. В этой стране рейтинговым потолком считается возраст «15 и старше». То есть если игра не годится для пятнадцатилетних, значит, она не подходит и сорокалетним. Абсурд? Абсурд! Однако из-за подобной системы взрослые австралийцы уже пропустили ***Manhunt***, ***Grand Theft Auto III***, ***The Punisher***, обе части ***Postal*** и ***Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure***.
Не лучше обстановка в Германии. Местный совет по рейтингам Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle скор на расправу. Он запретил ***Doom***, ***Gears of War***, ***Unreal Tournament***, ***Return To Castle Wolfenstein*** и многие другие шутеры, усмотрев в них опасность для молодежи. Компания **Activision**, издававшая RtCW, переделала сюжет игры, удалив из него любые упоминания о фашистах, однако и это не помогло.
Немцы запретили даже стратегию ***Command & Conquer: Generals***, посчитав ее политически некорректной. Распространение, реклама и любое упоминание данных игр в СМИ запрещено законом. Полный маразм, господа.
Американский совет по рейтингам ESRB до недавнего времени справлялся со своей работой лучше других. Он присваивал играм справедливые возрастные оценки. За тринадцать лет существования совета лишь двадцать четыре проекта получили рейтинг AO («Только для взрослых»). Среди них в основном хентайные квесты, а также ***Playboy: The Mansion - Private Party***, ***Lula 3D***, ***Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude: Uncut and Uncensored***, ***Singles*** и ***Fahrenheit: Indigo Prophecy Director's Cut***. Ну и Grand Theft Auto: San Andreas, конечно же.
Именно знаменитый скандал из-за патча Hot Coffee, открывавшего эротическую мини-игру в San Andreas, подпортил репутацию ESRB. **Хиллари Клинтон** (Hillary Clinton) выступила с резкой критикой совета по рейтингам, прозевавшего столь вызывающий сексуальный контент. Политики записали эту организацию чуть ли не в соучастники «преступления против нравственности и морали». Обжегшись на горячем кофе, ESRB теперь дует даже на воду. Так, ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** поменяли рейтинг на Mature (от 17 лет) после того, как какой-то умник выпустил мод к игре, позволяющий раздевать женщин. Президент ESRB **Патрисия Вэнс** (Patricia Vance) также пригрозила: совет будет штрафовать издателей, пытающихся обмануть рейтинговую организацию, – на сумму до миллиона долларов.
Последний пример цензуры со стороны советов по рейтингам – запрет ***Manhunt 2***. Подробнее – в новостях этого номера.

Alone in the Dark точно дадут недетский рейтинг.

Даже когда Wolfenstein избавили от свастики, игру все равно не разрешили в Германии.

Leisure Suit Larry запретили за эротические сцены.

Поможет ли Зельник Take-Two или окончательно погубит?

ДЕЛО №6

ОЧЕНЬ ПЛОХИЕ ДИРЕКТОРА

Плохой управленец способен загубить отличную компанию. История знает немало примеров: можно вспомнить и директора **Atari Бруно Боннелла** (Bruno Bonnell), и председателя совета директоров **Majesco Entertainment Карла Янковски** (Carl Yankowski). Оба фактически довели свои компании «до ручки». Или вот, скажем, **Уильям «Трип» Хоукинс** (William "Trip" Hawkins). Человек уважаемый, сооснователь **Electronic Arts** и один из членов **Зала Славы Академии интерактивных искусств и наук**. Однако с компанией **3DO** откровенно дал маху. Сначала Трип выпустил на рынок консоль 3DO, которая стоила 700 баксов (то есть дороже нынешней ***PlayStation 3***), а потому не пользовалась спросом. В 1996 году Хоукинс велел остановить производство приставки и занялся изданием игр. Компания 3DO выпускала серии ***Might & Magic***, ***Heroes of the Might & Magic***, ***Army Men***. Казалось, дела идут неплохо. Однако Трип требовал от разработчиков сдавать проекты за 6–9 месяцев. Разумеется, игроделы не успевали и халтурили. 3DO испортила себе репутацию (особенно геймеры ругали компанию за сырые ***Might & Magic IX*** и ***Heroes of the Might & Magic IV***) и разорилась весной 2003 года.

А кто бы мог представить, что **Interplay**, издатель шедевральных ***Fallout*** и ***Baldur's Gate***, окажется на грани банкротства? Но именно так и случилось. Компания, существующая с 1983 года, влезла в долги и растеряла многих талантливых работников. При этом мы отлично помним, как в 2004 году, когда Interplay, казалось, еще можно вывести из кризиса, ее исполнительный директор **Эрв Кен** (Herve Caen) поражал всех своим беспричинным оптимизмом. Кен признавал, что компания находится в сложной ситуации, но спасение есть и он рассматривает несколько вариантов. Каких? Ха, Кен уволил львиную долю сотрудников и продал права на большинство хитовых серий издательства, включая Fallout, ***Descent*** и ***Redneck Rampage***. Сейчас Interplay влачит жалкое существование и, очевидно, уже никогда не вернет себе былую славу.

Не лучше, чем Хоукинс и Кен, показал себя **Пол Эйблер** (Paul Eibeler), исполнительный директор **Take-Two Interactive**. По его милости компания стала слишком зависима от серии ***Grand Theft Auto***. Кроме того, при Эйблере испортился имидж издательства, а скандалы вокруг ***GTA: San Andreas*** и других неоднозначных экшенов принесли Take-Two как минимум 100 миллионов долларов убытков. Вдобавок компания потеряла доверие многих родителей, покупающих игры для своих детей. Так что не зря уважаемый веб-сайт **Investors.com** признал Эйблера худшим исполнительным директором 2005 года. «Пол отвратительно работает, и именно из-за него издательство терпит убытки», – написал эксперт Investors.com. Сейчас Эйблер уже не у дел – акционеры уволили его. Вот только удастся ли **Штрауссу Зельнику** (Strauss Zelnick), новому директору Take-Two, спасти издательство – большой вопрос.

Уильям Хоукинс крайне неразумно управлял 3DO.

Из-за Янковски Majesco перестала делать «большие» игры – денег не осталось.

Interplay не доделала Fallout 3 – руководство компании закрыло проект.


Shadowrun – эксклюзив для Vista.


Билл Гейтс не играет в игры, а зарабатывает деньги.


Питер Мур больше думает об Xbox 360, чем о PC.

MICROSOFT, ELECTRONIC ARTS И ЛЮБОВЬ К ДЕНЬГАМ

Возможно, ты удивился, с чего это мы внесли в список антигероев игровой индустрии **Microsoft** и **Electronic Arts**? Они же вроде сражаются на нашей стороне: делают неплохие игрушки, отбиваются от нападок зловредных политиков. Все так, да вот только для нас, геймеров, игры – развлечение, а для них, издателей, – работа.

Начнем с Microsoft. Год назад представители компании сами признали: отсутствие инвестиций в развитие PC как игровой платформы медленно убивает рынок компьютерных развлечений. Доходы от проектов для операционной системы **Windows** снижались из года в год. В последнее время ситуация изменилась к лучшему, однако заслуги Microsoft в этом нет – благодарить следует ***World of Warcraft*** и несколько других популярных MMORPG.

Компания Билла Гейтса не раз обещала вернуть игры на Windows. Новая операционка, появившаяся в январе, была провозглашена «самой дружелюбной» к геймерам.

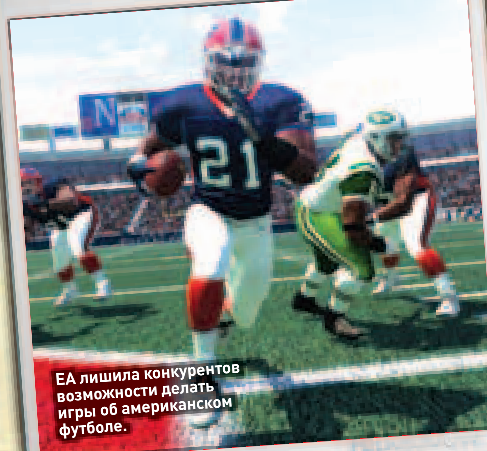
– ***Windows Vista** возродит компьютерные игры*, – заявил глава отдела интерактивных развлечений Microsoft **Питер Мур** (Peter Moore). – *Многие геймеры в свое время перешли на консоли, потому что игры на PC плохо загружались – часто возникали ошибки. Так вот, никаких глюков при загрузке больше не будет.*

Однако почему-то хвалебных речей от геймеров в адрес «Висты» пока не слышно. Как раз наоборот. Операционка некорректно работает со многими играми. Сервис **Games for Windows Live** (наподобие того, что существует для приставки **Xbox 360**) оказался платным, к тому же он значительно уступает своему консольному брату и в удобстве интерфейса, и в количестве контента. Кроме того, свои новые хиты вроде ***Halo 2*** или ***Shadowrun*** корпорация Microsoft сделала эксклюзивами для Vista. Нам навязывают покупку операционки, хотя большой нужды в ней нет.

Перейдем к Electronic Arts. Как известно, нехватка идей – беда индустрии. Экс-президент **Ассоциации производителей развлекательного программного обеспечения Дуглас Ловенштейн** (Douglas Lowenstein) на юбилейной, десятой выставке **E3** заявил: главную угрозу для игровой индустрии он видит в… «сиквелизации». С каждым годом количество оригинальных проектов сокращается, зато растет число продолжений былых шедевров. Все это может привести к кризису и застою в отрасли. И знаете, кто у нас первый по количеству сиквелов? Ясное дело, Electronic Arts! Всего 3% выпущенных ею за год игр создано по оригинальным идеям. Расчетливая компания предпочитает развивать раскрученные торговые марки и делать игры по лицензиям. К тому же «электроники» борются с конкурентами далеко не благородными методами. Вместо того чтобы улучшать качество симуляторов, они пытаются купить эксклюзивные лицензии у спортивных ассоциаций. Electronic Arts удалось «подмять» под себя американский футбол, гольф и ряд других видов спорта.


У EA есть FIFA! Зачем придумывать что-то новое?


Сейчас рынок компьютерных игр растет только благодаря World of Warcraft.


EA лишила конкурентов возможности делать игры об американском футболе.

Postal попадет в кинотеатры осенью.

ДЕЛО №8

УВЕ «БЕЗДАРЬ» БОЛЛ

Так уж повелось, что качественных экранизированных игр – раз-два и обчелся. **«Супербратья Марио»**, **«Уличный боец»**, **«Командир Эскадрильи»** и многие другие картины провалились в прокате и были оплеваны и критиками, и зрителями. Но иногда бывают приятные исключения. **«Смертельная битва»**, **«Расхитительница гробниц»**, **«Обитель зла»** – явно не шедевры, но смотреть их можно. Нам даже стало казаться, что ситуация с экранизациями игр потихоньку исправляется, но тут… появился **Уве Болл** (Uwe Boll). Можешь думать что угодно, однако, на наш взгляд, этот немец – жуткий человек: циничный, расчетливый и, самое досадное, неглупый. Германское правительство возвращает соотечественникам налоговый вычет с каждого фильма, в который они вложили деньги. Налоговая поблажка позволяла Боллу получать до 10 миллионов долларов с фильма. Деньги ему также поступали от кинопроката и продаж DVD. В кинотеатры на фильмы Уве ходят неохотно, а вот DVD пользуются спросом – люди видят знакомое название и покупают, чтобы посмотреть вечерком. А Болл подсчитывает прибыль и продолжает клепать свои «шедевры». Причем не тратит времени даром. В то время как голливудские продюсеры уже который год не знают, как подступиться к ***American McGee's Alice*** или ***Halo***, немецкий ремесленник работает не покладая рук. Он уже выпустил **«Дом мертвых»** (первоисточник – виртуальный тир **House of the Dead**), **«Один в темноте»** (серия ***Alone in the Dark***) и **«БладРэйн»** (серия ***BloodRayne***), закончил съемки **In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale** и **Postal** (оба выйдут на экраны в этом году) и сейчас занят **Far Cry**. А также продюсирует два сиквела: **Alone in the Dark 2** и **BloodRayne 2**. У этих фильмов очень скромные бюджеты, поскольку они не попадут в кинотеатры, а сразу выйдут на DVD.

За свои «заслуги» Уве удостоился титула худшего режиссера нашего времени. Смотреть его фильмы просто невозможно: у них идиотские сценарии, они плохо срежиссированы и выглядят откровенно дешево. Особенно плохи спецэффекты и хореография боевых сцен. Но немецкий бездарь позволяет себе огрызаться! В прошлом году он заявил, что устал от необоснованных нападок кинокритиков («Они мешают мои фильмы с коровьим навозом, даже не удосужившись посмотреть их»), и вызвал на боксерский ринг пятерых журналистов, а также сценариста **«Сайлент Хилл» Роджера Эвери** (Roger Avary) и **Квентина Тарантино** (Quentin Tarantino), которые тоже неуважительно отзывались о творчестве Болла. Эвери и Тарантино проигнорировали «приглашение», а вот критики рискнули – и были… сурово избиты. Они, видимо, запамятовали, что Уве в свое время профессионально занимался боксом…

– *Уве – придурок*, – заявил после боя критик с сайта **Ain't It Cool News**. – *Он обещал, что будем драться понарошку, развлекать публику, а вместо этого настучал мне по голове…*

Что ж, милый, не надо верить Боллу. Нам, геймерам, он, например, сказал, что мы должны быть счастливы, что хоть кто-то снимает фильмы по мотивам игр.

Господин Болл собственной персоной.

Разработчики Postal снялись и в одноименном фильме.

Болл погубил кинобудущее игровой серии Alone in the Dark.

ДЕЛО

Даже Warcraft III может быть опасен... в чрезмерных количествах.

Алабамский угонщик утверждал, что виноват не он, а Grand Theft Auto III.

ГЕЙМЕРЫ-МАНЬЯКИ

В США братья **Филип** и **Нейл Литтлеры** (Phillip & Neal Littler) поссорились из-за компьютерной игры и Филип застрелил близнеца. Тринадцатилетний **Чжан Сяои** (Zhang Xiaoyi) из китайского города Тяньзинь покончил с собой, выпрыгнув с двадцать четвертого этажа после игровой сессии в ***Warcraft III***, затянувшейся… на полтора дня. Двадцатиоднолетний американец **Шон Вули** (Shawn Woolley) проводил в ***EverQuest*** по двенадцать часов в день, ни с кем не общался и в конце концов застрелился. Восемнадцатилетний житель штата Алабама **Девин Томпсон** (Devin Thompson), задержанный за угон автомобиля, выхватил пистолет у одного из полицейских и застрелил его и двух других представителей закона. Позднее парень пытался свалить вину на ***Grand Theft Auto III***, мол, она толкнула его на преступление. Суд, правда, не поверил и вкатал убийце большой срок. А семнадцатилетний англичанин **Уоррен ЛеБланк** (Warren LeBlanc) убил четырнадцатилетнего приятеля при помощи молотка и ножа. Поскольку ЛеБланк был поклонником кровавого экшена ***Manhunt***, игру фактически записали в соучастники преступления. Случаи, которые мы перечислили, сильно навредили репутации игровой индустрии и нам, геймерам. Быть геймером – большая ответственность, друг. Так что постарайся не нарушать закон. Иначе милиция найдет у тебя в компьютере ***San Andreas***, и у игроненавистников появится еще один повод сказать: «Вот видите, до чего доводит ***Grand Theft Auto***». Мы также умоляем тебя быть умным чуваком (или девчонкой). Стереотипы о геймерах и так слишком сильны, не надо усугублять ситуацию. Не будь похож на двадцатиоднолетнего Тима из Утрехта, одного из пациентов амстердамской клиники для лечения геймеров. Парень весит 130 килограммов, и, по личному признанию, в течение последних пяти лет он тратил все свое время на игры. Даже справлял нужду в бутылку, не вставая из-за компьютера.

Мать Шона Вули уверена: в смерти сына виновата EverQuest.

В честь наркотика EverQuest прозвали «эвекрэком».

В Англии Manhunt обвинили в убийстве.

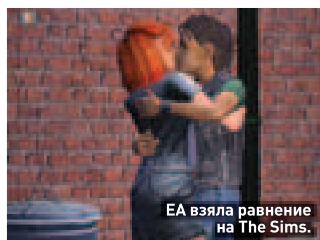
ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Американ МакГи, гейм-дизайнер, директор студии Spicy Horse

Вам интересно знать, что стряслось с игрой ***American McGee's Oz***? **Atari** – вот причина всех бед! Эта компания финансировала разработку, но позднее у нее начались денежные проблемы, и она отказалась от моих услуг. Воскресить проект не удалось. Зато теперь я тружусь над ***American McGee's Grimm***, и с ней все будет о'кей! У меня собственная студия – **Spicy Horse**, и я держу ситуацию под контролем.





EA взяла равнение на The Sims.

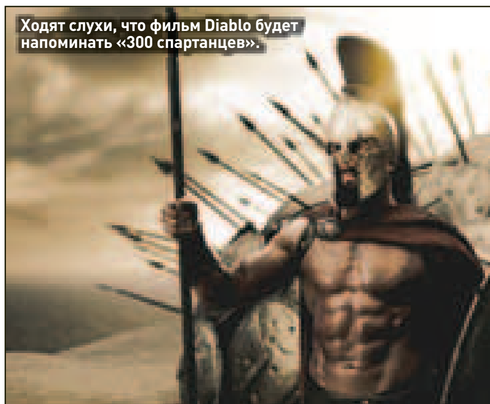
Electronic Arts переживает масштабную реорганизацию. Отныне игры издательства станут выпускаться под четырьмя лейблами: **EA Sports**, **EA Games**, **EA Casual Entertainment** и **The Sims**. Причем именно успех подразделения, занятого производством ***The Sims***, стал примером для всей компании. EA Sports продолжит творить спортивные симуляторы, казуальное подразделение будет клепать игры про Гарри Поттера и простенькие аркады, а EA Games в ответе за «тяжелую артиллерию»: серии ***Need for Speed***, ***Medal of Honor***, ***Battlefield*** и ***Spore***.



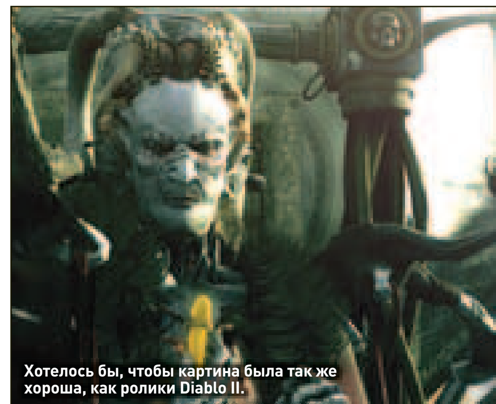
9 октября

дата релиза Half-Life 2: Episode Two, Team Fortress 2 и Portal

DIABLO НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ



Ходят слухи, что фильм Diablo будет напоминать «300 спартанцев».



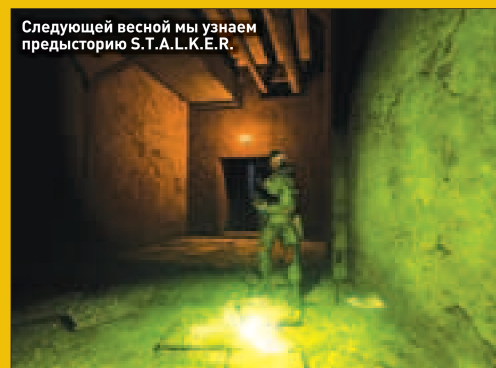
Хотелось бы, чтобы картина была так же хороша, как ролики Diablo II.

Не так давно мы писали, что киностудия **Legendary Pictures** («300 спартанцев», «Бэтмен: Начало») получила права на съемки фильма, действие которого развернется в популярнейшей игровой вселенной – ***Warcraft***. Картину с рабочим названием **World of Warcraft** скоро запустят в производство. Осталось только утвердить сценарий и актерский состав. Однако руководство **Blizzard Entertainment** не раз заявляло, что хочет перенести на большой экран все свои хиты: Warcraft, ***StarCraft*** и ***Diablo***. Судя по всему, это не пустые слова. Недавно на официальном сайте Legendary Pictures в списке фильмов, которые готовят к съемкам, упомянули Diablo! Однако киношники явно поспешили с анонсом и, вероятно по просьбе Blizzard, быстро убрали ссылку на адаптацию знаменитого RPG-сериала. Впрочем, вряд ли Legendary Pictures проболталась по ошибке. Проект наверняка получил зеленый свет и вскоре предстанет перед публикой. Есть мнение, что фильм анонсируют уже в начале августа на шоу **BlizzCon 2007**. Поговаривают, там же нам впервые покажут многострадального ***Diablo III***. Кстати, по неподтвержденной информации, над сценарием фильма Diablo трудится **Гэри Уитта** (Gary Whitta) – известный игровой журналист и автор сюжетов ***Prey***, ***Gears of War*** и ***Duke Nukem Forever***.

НАШЕСТВИЕ СТАЛКЕРОВ



S.T.A.L.K.E.R. 2 будут делать на новом движке.



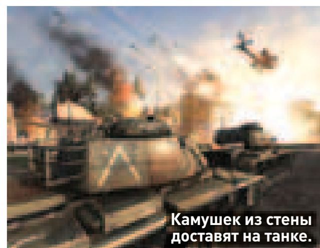
Следующей весной мы узнаем предысторию S.T.A.L.K.E.R.

У экшена ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** множество поклонников по всему миру, и, понятное дело, украинская студия **GSC Game World** хочет закрепить свой успех. Детали о новых проектах, посвященных вселенной S.T.A.L.K.E.R., были объявлены на выставке **E3 Media & Business Summit**. Подробности ты узнаешь в следующем номере, а пока мы расскажем о том, что удалось выведать накануне шоу. Во-первых, грядет крупное обновление для S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. В игру добавят новый режим – Freeplay, где нет сюжетных заданий. Цель проста – стать лучшим из сталкеров. Вместе с тобой за первое место в рейтинге будут соперничать десятки тысяч геймеров со всего света.

Кроме того, GSC Game World работает сразу над двумя играми: предысторией Shadow of Chernobyl и сиквелом. Первый проект создается на движке S.T.A.L.K.E.R. и должен выйти будущей весной.

Что касается ***S.T.A.L.K.E.R. 2***, то его собираются разрабатывать на лицензированном движке. Скорее всего, выбор падет либо на **Unreal Engine 3**, либо на **CryEngine 2**. Продолжение появится не только на PC, но и на консолях нового поколения. Остается лишь гадать, потратят ли на него шесть лет...




Камушек из стены доставят на танке.

В сентябре на прилавках магазинов появится стратегия ***World in Conflict***. Компания **Vivendi Games** не ограничится выпуском обычного издания. Нас ждет еще и коллекционное. Помимо традиционного DVD-диска с фильмом «Как мы делали игру» в состав специальной версии попадет… кусочек берлинской стены, ставшей символом холодной войны. Напомним, действие World in Conflict разворачивается в 1989 году, когда войска СССР якобы вторглись в Европу. Берлинский камушек достанется не всем обладателям коллекционного издания, а лишь тем, кто оформит предварительный заказ на игру.

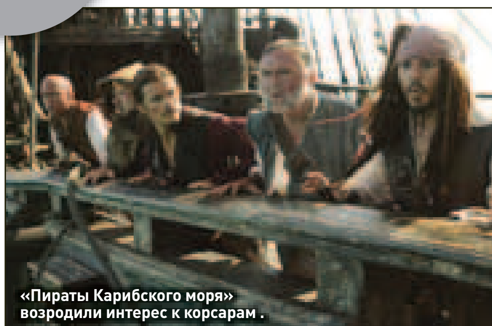



Тору Иватани и Пэк-Мэн

Тору Иватани (Toru Iwatani), создатель одной из самых известных игр всех времен – ***Pac-Man***, ушел на покой. Талантливый японец устроился на работу в компанию **Namco** в 70-х годах прошлого века и придумал Пэк-Мэна случайно, поужинав пиццей. Увлекательная аркада вышла сначала на игровых автоматах, а потом ее перенесли на все возможные платформы.
Сам Иватани не получил за Pac-Man даже премии и впоследствии сменил профессию: стал администратором. Однако перед выходом на пенсию Тору тряхнул стариной и сделал несколько новых уровней для своей культовой игры. Достойное завершение карьеры.

ХОДЯТ СЛУХИ

ВОЗВРАЩЕНИЕ ПИРАТА

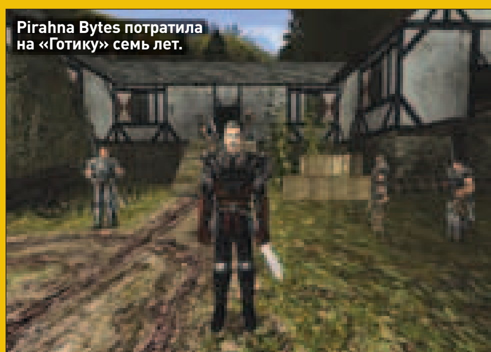

«Пираты Карибского моря» возродили интерес к корсарам .

Вскоре после премьеры «Пиратов Карибского моря: На краю света» в интернете появились слухи о том, что компания **LucasArts** тоже собирается подзаработать на популярной ныне флибустьерской теме. Разумеется, речь идет о культовой адвенчурной серии ***Monkey Island***. В 90-х годах прошлого века она была необычайно популярна, однако затем интерес к жанру уменьшился, и вот уже семь лет ничего не слышно о новых приключениях отважного Гайбраша Трипвуда и жуткого капитана пиратов – ЛеЧака.
Благая весть, как водится, пришла из «надежных и проверенных» источников. По слухам, LucasArts сейчас готовит ***Monkey Island 5***. Известно немного. В частности, сочинять музыку поручат тем же композиторам, что работали над серией раньше. Проект еще только начали разрабатывать, и не стоит ждать его раньше конца 2008 года.
Что любопытно, **Стив Пурцелл** (Steve Purcell), создатель ***Sam & Max*** и один из художников Monkey Island, на днях прислал на сайт **worldofmi.com** несколько абсолютно новых картинок на пиратскую тематику. На одном из рисунков без труда можно узнать капитана ЛеЧака. Правда, Пурцелл предупредил, что изображения не имеют отношения к существующим или закрытым проектам. Намекал ли он на новую игру из сериала Monkey Island – трудно понять.



СОЗДАТЕЛИ GOTHIC ВЗЯЛИСЬ ЗА НОВЫЙ ПРОЕКТ


Gothic 3 взяла планку в 500 тысяч копий!


Piranha Bytes потратила на «Готику» семь лет.

В прошлом номере мы рассказали, что немецкая студия **Piranha Bytes** не будет разрабатывать ***Gothic 4***. Авторы популярнейшей в Европе ролевой серии разругались в пух и прах с издателем – компанией **JoWooD**. Поскольку права на «Готику» принадлежат последней, она выбрала довольно жесткий способ разрешить накопившиеся противоречия: дала Piranha Bytes от ворот поворот и начала поиски новой команды для создания игры. Кто ею стал, пока не ясно. Зато известно, что Gothic 4 выйдет не только на PC, но и на консолях нового поколения. Владельцев консолей очень интересует эта серия, ведь ***Gothic 3***, несмотря на недоделки, стала хитом и разошлась полумиллионным тиражом.
В Piranha Bytes недолго горевали. Компания уже подписала договор с немецким издательством **Deep Silver** и засела за абсолютно новый проект. Разработчики намереваются воплотить в нем весь свой опыт и явить нам несколько замечательных новшеств. Заодно мы познакомимся с теми самыми «революционными» идеями, из-за которых и возник конфликт с JoWooD. Издатель пообещал рассказать о проекте побольше в ближайшее время.

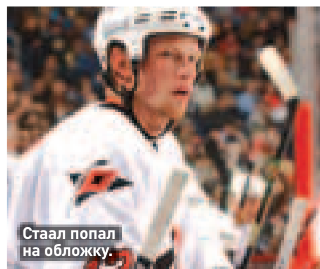
ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Винс Дези, директор Running With Scissors, создатель серии Postal

Меня крайне обеспокоила шумиха, разразившаяся вокруг ***Manhunt 2***. С игровой индустрией что-то не в порядке! И неважно, любишь ты или ненавидишь Manhunt 2. Я хорошо отношусь к рейтинговой комиссии **ESRB**, она делает важную работу. Но вот в чем дилемма: с одной стороны, мы вроде бы живем в свободном обществе, с другой – правительство, политики и СМИ пытаются диктовать, во что люди должны играть!





Стаал попал на обложку.

Хоккейная команда Carolina Hurricanes потеряла кубок Стэнли. Отныне трофей красуется в штаб-квартире «Анахаймских могучих уток». Но горечь от потери престижного приза стала чуть меньше благодаря недавнему решению **Electronic Arts**. Издательство собирается поместить на обложке хоккейного симулятора ***NHL 08*** **Эрика Стаала** (Eric Staal) – 23-летнего центр-форварда Carolina Hurricanes. Напомним, в прошлом году подобной почести удостоился наш **Александр Овечкин**. В продаже NHL 08 появится в сентябре.

60

миллионов долларов получила Telltale, создавшая Sam & Max: Season 1

ГЕРОИ ИДУТ В КИНО



От Halo 3 зависит судьба фильма.



Через два года нам покажут историю о песках времени.

Похоже, экранизации шутера ***Halo*** все-таки суждено появиться на свет. Проект заморозили на некоторое время из-за финансовых разногласий между **Microsoft** и кинокомпаниями, которые пожелали взять на себя разработку проекта. Однако на днях **20th Century Fox** подтвердила, что Мастер Чиф ее по-прежнему интересует. Пока студия собирается выпустить несколько игрушечных фигурок с героями вселенной Halo, а в случае коммерческого успеха ***Halo 3*** (релиз на платформе Xbox 360 состоится в сентябре) вплотную заняться созданием фильма.

Впрочем, не одна 20th Century Fox думает об адаптациях. **Том ДеСанто** (Tom DeSanto), продюсер **«Людей Икс»** и **«Трансформеров»**, купил права на съемки фильма по мотивам онлайновой ролевой игры ***City of Heroes***. На его взгляд, эта MMORPG просто создана для экранизации. ДеСанто намерен сначала выпустить на экраны полнометражный фильм и, если картина соберет приличную кассу, начать работу над телесериалом **«Город героев»**.

Ну и, наконец, стала известна дата премьеры **Prince of Persia: The Sands of Time**. Это замечательное событие случится совсем нескоро: 10 июля 2009 года. Летом киношники отваживаются выпускать только блокбастеры. Это означает, что на съемки **«Принца Персии»** денег не пожалеют. Оно и неудивительно, ведь занимается фильмом самый известный продюсер Америки – **Джерри Брукхаймер** (Jerry Bruckheimer)!

id ПРЕДСТАВИЛА НОВЫЙ ДВИЖОК



Кармак хотел уйти на покой после Doom 3. Как хорошо, что он остался!



Кармак не перестает удивлять.

Как известно, на протяжении последних двух лет студия **id Software** работала над новой, до сих пор не анонсированной игрой, а гениальный программист **Джон Кармак** (John Carmack) трудился над революционным движком. И вот 11 июня на конференции **Apple Worldwide Developers Conference** гуру наконец явил миру свое детище.

Новоявленный движок получил название **id Tech 5**. Кармак показал обширный открытый уровень, созданный с невероятной детализацией, после чего с гордостью сообщил, что его технология снимает ограничения с художников. Им больше не придется думать о том, сколько места на диске займут текстуры. Так, поразивший участников конференции этап был соткан из текстур, которые «весили» аж 20 гигабайт, но их чудесным образом сжали до смешного размера. id Tech 5 позволяет создавать огромное пространство под открытым небом и буквально на лету все менять: добавлять горы, реки, облака...

id Software собирается использовать новую технологию в своих будущих играх и предложит ее для лицензирования сторонним компаниям. Возможно, движок станет так же популярен, как, например, ядро ***Quake III***.

отель
У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО РОМАНА БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

Инспектор полиции прибывает в отдаленный горный район, в отель «У погибшего альпиниста». Внезапно сошедшая лавина парализовала движение и герою приходится остаться в гостинице надолго. Незаметно для себя полицейский оказывается в самом центре таинственных событий. В старом отеле, где он поселился, обнаруживается труп одного из постояльцев. Подозрение падает на всех... Вас ждет захватывающее приключение, в котором удивительная атмосфера книги братьев Стругацких и интригующий сюжет дополняются великолепной графикой.









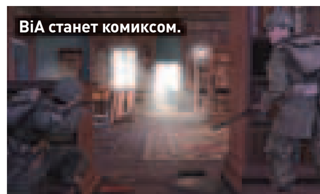
ХИТ ZONA

М.Видео

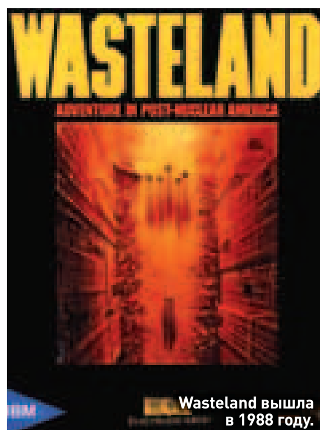
Настроение!

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"




BiA станет комиксом.

По мотивам популярных игр часто выпускают комиксы. Сразу встают в памяти примеры: ***Tomb Raider***, ***Halo*** и ***World of Warcraft***. Недавно этот список пополнила FPS-серия ***Brothers in Arms***. Студия **Gearbox Software** подписала договор с **Dynamite Entertainment**, и отныне последняя может использовать любые сюжетные линии из «Братьев по оружию». Комикс планируют напечатать одновременно с выходом шутера ***Brothers in Arms: Hell's Highway***. Боссы Dynamite Entertainment уверены: геймерам понравятся красочные истории про знакомых героев, а поклонники комиксов по достоинству оценят игру.



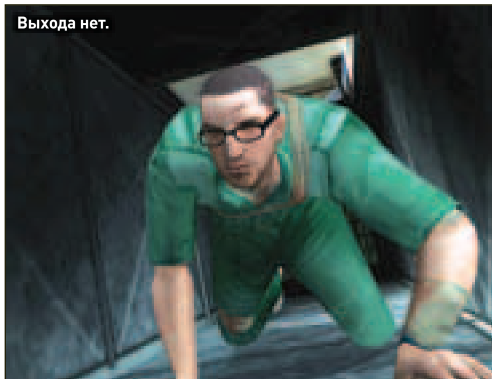
Wasteland вышла в 1988 году.

Bethesda Softworks собирается порадовать нас выходом ***Fallout 3*** осенью 2008 года. Интерес к культовой ролевой серии сейчас на высоте, и некоторые проныры решили воспользоваться удачной ситуацией. Кто конкретно? **Брайан Фарго** (Brian Fargo), основатель компании **Interplay** и продюсер ***Wasteland***. Эту ролевую игру считают предшественницей Fallout.

Сейчас Фарго руководит студией **InXile Entertainment**, известной тебе по комедийной action/RPG ***The Bard's Tale***. В недавнем интервью он заявил: «Я намерен вернуть к жизни игру, породившую серию Fallout». Авторские права на торговую марку Wasteland принадлежат Фарго. Судя по всему, он намекал на сиквел!

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

MANHUNT 2 ПЕРЕКРЫЛИ КИСЛОРОД


Выхода нет.


Manhunt 2 с самого начал был рисковой затеей.

Самым громким скандалом этого лета, без сомнения, стал запрет ***Manhunt 2***. Рейтинговые организации всего мира ополчились против новой игры **Rockstar Games** и **Take-Two Interactive** и сделали все возможное, чтобы этот экшен не попал на прилавки магазинов. Напомним, что у первой части ***Manhunt*** тоже была непростая судьба. Игру запретили в Австралии, Новой Зеландии и Германии, а в Великобритании ее фактически объявили причиной убийства. Впрочем, впоследствии суд признал: 14-летний **Стефан Пакира** (Stefan Pakeerah) погиб во время ограбления, и Manhunt тут совсем ни при чем. Тем не менее репутация у игры сложилась просто отвратительная, что, судя по всему, и стало основанием для запрета сиквела. Manhunt 2 должна была выйти в середине июля на консолях Wii, PlayStation 2 и PSP. Появились слухи и о PC-версии, однако официально ее пока не анонсировали.

Как заведено в игровой индустрии, незадолго до релиза проект отсылают во всевозможные рейтинговые советы, которые решают, для какого возраста он подходит. Первой свой вердикт вынесла британская комиссия **BBFC**. Она… не присудила Manhunt 2 никакого рейтинга, что означает запрет на продажу в Англии. Члены комиссии заявили: первый Manhunt балансировал на грани допустимого, а второй скатился до пропаганды настоящего садизма. Надо заметить, что до Manhunt 2 в Соединенном королевстве запретили всего одну игру – гоночную аркаду ***Carmageddon***, которую выпустили ровно десять лет назад. Однако «Карму» все-таки допустили до полок магазинов, когда разработчики заменили в ней людей на зомби. Вслед за BBFC кровавый экшен от Rockstar Games запретил ирландский совет по рейтингам. А потом пришли недобрые вести из Америки. Комиссия **ESRB** дала Manhunt 2 рейтинг Adults Only («Только для взрослых»). Тем самым на судьбе проекта был поставлен крест. Ни **Nintendo**, ни **Sony** не выпускают на своих консолях продукты с таким рейтингом. Это значит, что в нынешнем виде Manhunt 2 не появится ни на Wii, ни на PS2, ни на PSP. Сразу стали поговаривать о PC-версии: дескать, персоналка открыта для всех проектов. Однако, даже если Take-Two Interactive выпустит Manhunt 2 только для компьютера, у экшена мало шансов окупиться. Крупнейшие торговые сети США не продают игры со «взрослым» рейтингом. Руководству Take-Two Interactive ничего не оставалось делать, кроме как перенести выпуск Manhunt 2 на более поздний срок. Представители издательства заявили, что принимают решения BBFC и ESRB, хотя и не считают их полностью оправданными. Мол, не стоит все-таки ограничивать свободу творчества, да и нет в Manhunt 2 ничего такого, чего нельзя увидеть по телевизору или в кино. Кто сомневается – пусть сходит на «Пилу 3». Сейчас Take-Two планирует потратить миллион долларов на «кастрацию» Manhunt 2. Компания надеется, что вариант с цензурой получит рейтинг Mature и все-таки дойдет до потребителей.


За такие сцены Manhunt 2 и попал «под обстрел».

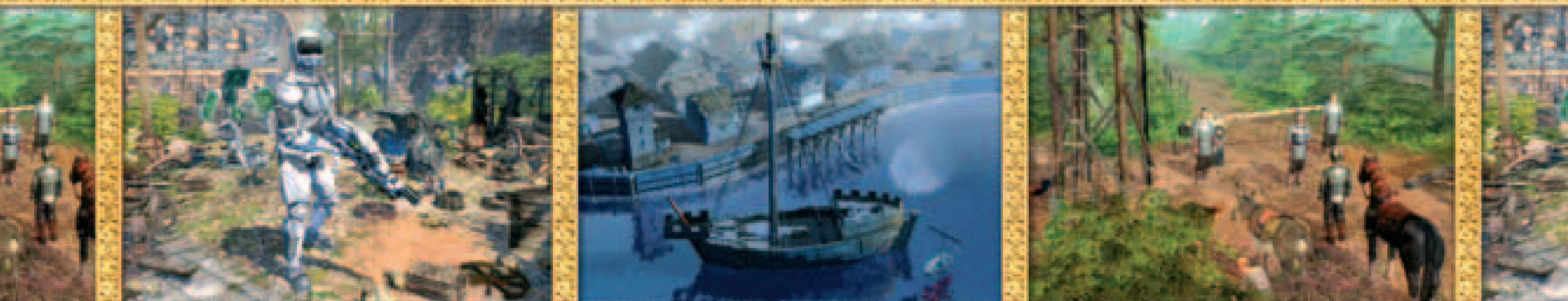

«Обыкновенный садизм» – так охарактеризовала игру BBFC.

Акелла

RPG

Трудно быть богом

КНИГА КОНЧИЛАСЬ – ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ



- Огромный фантастический мир знаменитого романа братьев Стругацких
- Необычное сочетание средневековья и технологий будущего
- Нелинейный сюжет с 3 альтернативными концовками
- Уникальная система ролей
- Интересные тексты и диалоги
- Более 100 видов оружия и брони



www.akella.com



ХИТ ZONA

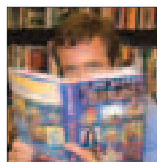
М.Видео

Настроение!



РЕКЛАМА

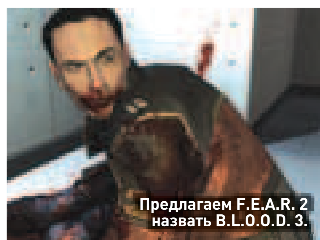
ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Клайв Баркер, писатель, создатель хоррор-экшена Jericho

Недавно некий кинокритик заявил, что электронные развлечения никогда не станут искусством, потому что ни одна игра не сравнится с великими пьесами, романами и фильмами. Это полная ерунда. Игровая индустрия по большому счету существует всего двадцать лет, а от нее уже требуют шедевра уровня «Войны и мира». Разумеется, пока игр такого уровня нет. Пока! Давайте просто подождем еще немного...





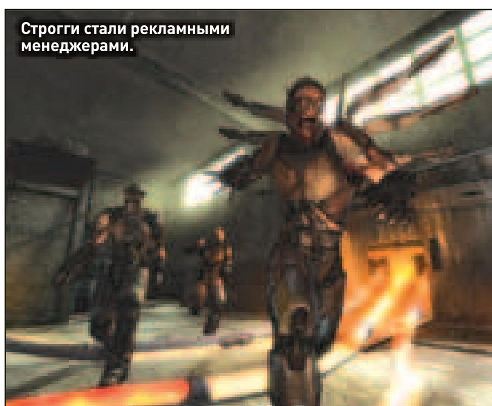
Предлагаем F.E.A.R. 2 назвать B.L.O.O.D. 3.

Недавно сотрудники студии **Monolith Productions** попросили геймеров помочь придумать имя для сиквела шутера ***F.E.A.R.*** ***F.E.A.R. 2*** не подходит, поскольку это название принадлежит издательству **Vivendi Games**, а Monolith с ним больше не сотрудничает. Игроки не заставили себя упрашивать. Похоже, авторы сами испугались своей затеи. Они попросила геймеров присылать поменьше дурацких названий вроде (мы приводим русский перевод): ***М.Я.С.О.***, ***П.И.В.О.***, ***КРОВАВАЯ КАРУСЕЛЬ*** и ***КЛАДБИЩЕНСКИЙ КАРНАВАЛ***. Кстати, конкурс все еще продолжается!

24

часа – за это время раскупили билеты на BlizzCon, фестиваль игр Blizzard

ЧТО РЕКЛАМИРУЮТ СТРОГГИ?



Строгги стали рекламными менеджерами.

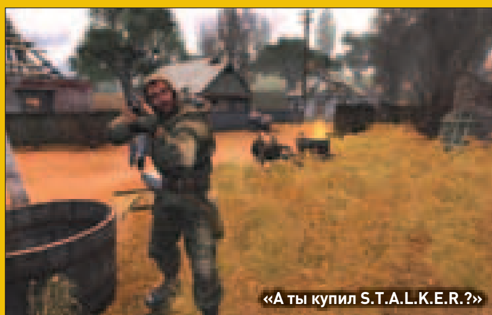


В серии Need for Speed всегда было полно рекламы.

В начале августа наконец-то заработают серверы многопользовательского шутера ***Enemy Territory: Quake Wars***, и все мы бросимся отражать нападение строггов на Землю. Или истреблять никчемных людишек – кто как пожелает. Однако будь готов к сюрпризу – рекламе. Один из продюсеров ETQW **Нил Постлетуэйт** (Neil Postlethwaite) официально подтвердил этот печальный факт. Он попросил игроков не расстраиваться, поскольку все объявления разместят только в уместных для этого местах, например на бортах грузовиков или специальных щитах. Доходы от раскрутки лимонадов и автомобилей пойдут на поддержку игры и создание дополнений. Постлетуэйт отметил, что компания-партнер, продукцию которой в ETQW собираются продвигать, не станет собирать конфиденциальную информацию о геймерах. Ее, дескать, интересует лишь частота просмотров.

Сегодня динамично обновляемая реклама есть во многих компьютерных проектах, в том числе ***Battlefield 2142*** и ***Need for Speed: Carbon***. Издатели получают дополнительные два доллара с каждой проданной копии игры. И, по мнению экспертов, этот рынок будет только расти. Экспертная фирма Parks Associates недавно объявила, что лишь в США он увеличится с нынешних 370 миллионов долларов до 2 миллиардов в 2012 году.

ПОЛМИЛЛИОНА S.T.A.L.K.E.R. И DiRT



«А ты купил S.T.A.L.K.E.R.?»

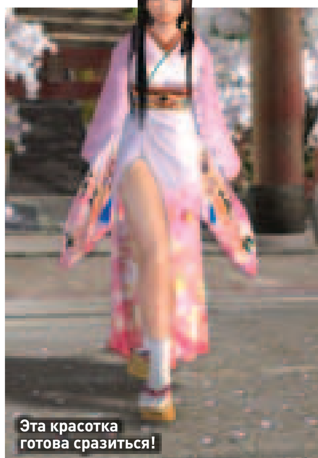


DiRT может стать самой продаваемой игрой серии.

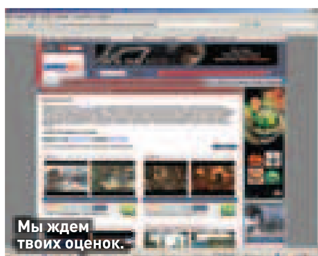
Читатели часто спрашивают нас, каким тиражом разошелся ***S.T.A.L.K.E.R.*** И вот наконец украинская компания **GSC Game World** огласила заветные цифры. За два месяца с момента выпуска игры в СНГ тираж долгостроя превысил полмиллиона экземпляров. По результатам анкетирования, в котором приняли участие почти 100 тысяч человек, наибольшим интересом она пользовалась у геймеров от 25 до 34 лет (38.35%) и от 19 до 24 лет (31.96%). Похоже, средний возраст российского геймера понемногу увеличивается.

GSC Game World утверждает, что спрос на S.T.A.L.K.E.R. в западных странах был примерно таким же, как в СНГ. Тем, кто хочет услышать точные данные, стоит дождаться очередного финансового отчета компании **THQ** – мирового издателя S.T.A.L.K.E.R.

Напоследок хочется порадоваться еще за одну отличную игру – ***Colin McRae: DiRT***. Этот гоночный симулятор тоже взял планку в 500 тысяч экземпляров. Правда, за более короткий срок – всего за неделю. Почти половина продаж пришлась на США, где игра вышла под названием DiRT. Издательство **Codemasters** связывает успех с мощной рекламной кампанией. Лет через десять наши издатели тоже смогут похвастаться подобным.


Эта красотка готова сразиться!

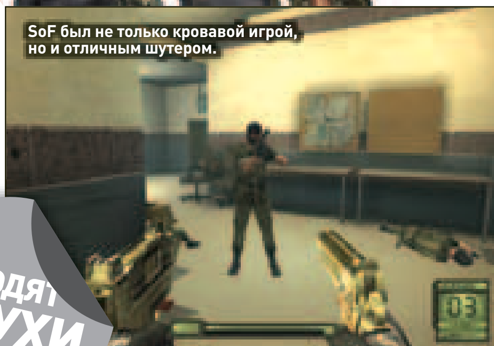
Геймеры, предпочитающие PC консолям, часто жалуются, что на любимой платформе слишком мало файтингов. Что ж, на нашей улице большой праздник. Компания **Tecmo** объявила о разработке многопользовательского «рукоприкладства» под названием ***Dead or Alive Online***. Для тех, кто не в курсе, поясним: DoA – одна из самых популярных файтинг-серий на приставках. Онлайновая игра создается по заказу китайской компании **Shanda Interactive** и выйдет на PC в 2008 году.
– DoA Online – не порт с консолей, а абсолютно новая игра, – отметил исполнительный директор Tecmo **Ёсими Ясуда** (Yoshimi Yasuda).


Мы ждем твоих оценок.

Всем! Всем! Всем! **«PC ИГРЫ»** приглашают своих читателей принять участие в создании самого правильного журнала. Как это сделать? Прежде всего прогуляйся по ссылке **www.gameland.ru/articles/usefull/pg_vote.asp**. Там ты найдешь информационные блоки игр, рецензии на которые мы планируем поместить в следующем номере. Все, что требуется, – поставить им свои оценки (если, конечно, играл). Отнесись, пожалуйста, к этому делу ответственно, ведь результаты… пойдут в журнал. Да-да, ваши оценки будут публиковаться рядом с рецензиями. Заранее спасибо за помощь!

СОЛДАТ УДАЧИ СНОВА В СТРОЮ?

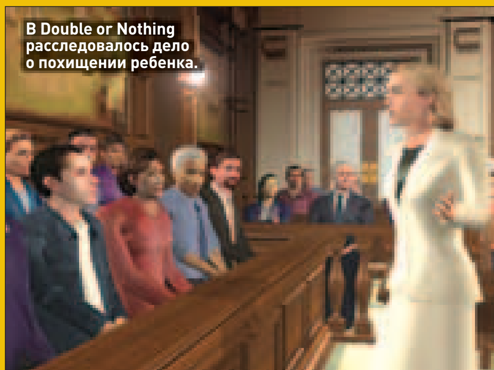

Джон Маллинс возвращается?

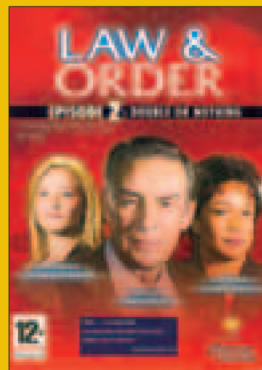

SoF был не только кровавой игрой, но и отличным шутером.

ХОДЯТ СЛУХИ

Нежданно-негаданно в интернет просочились слухи о третьей части популярной в былые времена шутер-серии ***Soldier of Fortune***. «Провинились» онлайновые магазины, которые начали принимать заказы на ***Soldier of Fortune: Pay Back***. Аннотация к игре содержала лишь указание платформ, на которых выйдет проект: PC, Xbox 360 и PlayStation 3, а также дату релиза – 13 ноября 2007 года.
Признаться, мы были приятно удивлены смелостью издательства **Activision**, решившего воскресить серию о приключениях бравого солдата удачи Джона Маллинса. Soldier of Fortune, появившийся на свет в 2000 году, запретили во многих странах, поскольку кровь в этом шутере льется рекой и руки-ноги отстреливаются так же легко, как ты считаешь до десяти. Игру даже обсуждали в Конгрессе США в связи с опасностью, которую таят подобные электронные развлечения.
Слухи о разработке Soldier of Fortune: Pay Back быстро подтвердились. Однако радоваться нечему – игрой занята не **Raven Software**, создавшая первые две части, а словацкая студия **Cauldron**, на чьем счету посредственные шутеры ***Gene Troopers*** и ***Chaser***. Издавать Pay Back будет **Activision Value** – подразделение, специализирующееся на бюджетных играх. Так что, скорее всего, новый Soldier of Fortune окажется дешевым, малоинтересным шутером.

ИГРЫ – ВРАГ НАРОДА


В Double or Nothing расследовалось дело о похищении ребенка.



Эту игру выдворили из магазинов.

Похоже, политикам, ханжам и СМИ все-таки удалось превратить игры в объект всеобщей ненависти. Так, недавно в Англии из продажи изъяли адвенчуру ***Law & Order: Double or Nothing*** (в России она известна под названием ***«Закон и порядок 2: Всё или ничего»***). Дело в том, что разработчики взяли фотографию двухлетнего мальчика, убитого в Ливерпуле парочкой десятилетних хулиганов. «Использовать снимок моего сына как улику в игре – оскорбительно!» – заявила мать Джеймса. Странно, почему она молчала столько времени, ведь Double or Nothing вышла в 2003 году. Тем не менее представители **Legacy Interactive** (разработчик и издатель адвенчуры) извинились перед женщиной и отозвали тираж, а заодно пообещали убрать фото ее ребенка из будущих переизданий.
Вслед за Double or Nothing из магазинов изъяли головоломку для карманных консолей ***Mind Quiz***. В ней, видите ли, неудачливым игрокам выставлялась оценка spastic, что на сленге означает «тупой», но также имеет значение «больной спастическим параличом». Подобная двусмысленность возмутила англичанку, чьи родственники страдали этой болезнью.

ACTION

Акелла

MONSTER MADNESS

BATTLE FOR SUBURBIA

СВИРЕПАЯ МЕРТВЕЧИНА

ARTIFICIAL STUDIOS

SOUTHPEAK GAMES

РЕКЛАМА

ЗАК – ТИПИЧНЫЙ «БОТАНИК»

ЭНДИ – ТИПИЧНЫЙ «РАЗДОЛБАЙ»

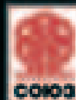
КАК ТИПИЧНО, ЧТО ОНИ ТАК РАЗЛИЧНЫ...

НО КОЕ-ЧЕМ ЭТИ ЧЕТВЕРО ПОХОЖИ: ОНИ – ЕДИНСТВЕННЫЕ ЛЮДИ В ГОРОДЕ

ОБЕЗУМЕВШИХ МОНСТРОВ!

КЭРРИ – ТИПИЧНАЯ НЕФОРМАЛКА

ДЖЕННИФЕР – ТИПИЧНАЯ НЕДОТРОГА



ХИТ ZONA

М.Видео

Настроение!

www.akella.com



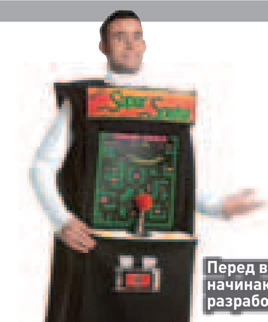
ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Грант Колье, глава студии Infinity Ward

Сегодня все геймеры требуют от разработчиков нелинейного геймплея и полной разрушаемости любых объектов. Однако мы в Infinity Ward не считаем, что это правильный подход. «Иди куда хочешь! Делай что хочешь! Круши что пожелаешь!» – подобные вещи могут начисто испортить все удовольствие. Уверяю вас, скоро мода на нелинейность и разрушения пройдет. И наш ***Call of Duty 4: Modern Warfare*** вам это докажет!





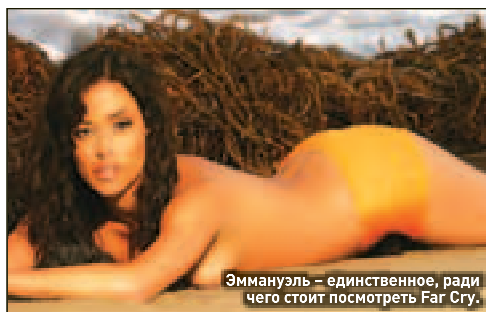
Перед вами начинающий разработчик.

Компания **CMP Game Group**, организовывающая всевозможные игровые выставки и конференции, сосчитала разработчиков компьютерных игр в Северной Америке. Оказалось, 39 700 американцев и 8100 канадцев зарабатывают себе на хлеб с маслом, создавая интерактивные развлечения. Всего на территории континента действует почти 600 компаний, занятых электронными забавами. Причем 46% из 47 800 тружеников игровой индустрии обитают в Калифорнии. На втором месте – Вашингтон, а замыкает тройку лидеров Техас.

50

центов в месяц тратят в США на рекламу в играх (из расчета на одну семью)

POSTAL – ЛУЧШИЙ ФИЛЬМ ВСЕХ ВРЕМЕН



Эммануэль – единственное, ради чего стоит посмотреть Far Cry.



А я вот собираюсь проигнорировать Postal...

Немецкий режиссер **Уве Болл** (Uwe Boll) сейчас занят экранизацией отменного шутера ***Far Cry***. Съемки проходят в Канаде и должны закончиться в августе. Роль Джека Карвера, как мы уже сообщали, исполняет **Тиль Швайгер** (Til Schweiger). В фильме снимается **Майкл Паре** (Michael Pare), а также канадская фотомодель и актриса **Эммануэль Вогье** (Emanuelle Vaugier). Последняя известна тебе как Никки из ***Need for Speed: Carbon***. Главного злодея, специалиста по генетическим экспериментам доктора Кригера, играет обаятельный **Удо Кир** (Udo Kier). Когда Far Cry появится в кинотеатрах – пока неясно. Зато мы узнали даты премьер двух других картин Уве. **Postal** выйдет на большом экране 28 сентября, а **In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale** – 18 января 2008 года. Болл уверен, что оба фильма ждет успех. Особенно ему нравятся приключения Почтового чувака. Процитируем немецкого режиссера: «Вы не сможете проигнорировать Postal. Это один из самых смешных и важных фильмов десятилетия. Да что там – это одна из лучших картин всех времен!» Прежде чем звонить в психлечебницу, сообщим: Уве планирует снять третью часть **BloodRayne**. Картина получила подзаголовок **Warhammer**. Действие фильма о сексапильной вампирше происходит во времена Второй мировой войны.

WOW ДОВОДИТ ДО ТЮРЬМЫ



Опасайтесь случайных связей в WoW.



Тамару обвинили в попытке похищения.

Сейчас мы расскажем вам любовную историю. Печальнее, чем «Ромео и Джульетта». Жила-была в Аделаиде 31-летняя **Тамара Брум** (Tamara Broome). Не красавица, не знаменитость, перебивалась случайными заработками, замужем никогда не была. И очень Тамаре нравилась онлайновая ролевая игра ***World of Warcraft***. Там мисс Брум познакомилась с 16-летним пареньком из Северной Каролины, США. Они подружились, ходили вместе в рейды и неожиданно… полюбили друг друга. Сетевые свидания длились больше года, пока пара не решила пожениться. Тамара упаковала чемоданы и полетела из Австралии в Америку. Однако, едва женщина сошла с трапа, она была арестована. Брум обвинили в попытке похитить несовершеннолетнего американца! Оказалось, родители Ромео застукали сыночка во время заказа билетов в Аделаиду. Парень собирался улететь вместе с Тамарой и жить долго и счастливо. Увы, родители помешали счастью молодых – они обратились в полицию. Теперь мисс Брум в тюрьме. Если Тамару признают виновной, ей грозит срок до двух лет. Бедная женщина осталась и без любимого, и без WoW.


«Доктор, а игры опасны?»

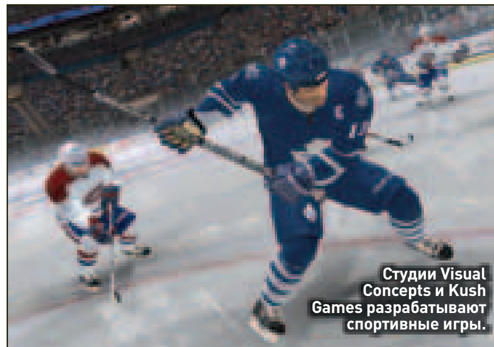
Американская медицинская ассоциация (АМА) рассмотрела вопрос о включении игромании в официальный Справочник психических расстройств, которым пользуются все врачи США. Предложение приравнять игровую зависимость к алкоголизму поступило от влиятельной группы докторов. Они уверяли: 10% геймеров больны и пристраститься можно к любой игре, а не только к MMORPG. К счастью, члены АМА не стали добавлять новую «болезнь» в список. Врачи перенаправили вопрос в **Американскую ассоциацию психиатров**, попросив через пять лет дать ответ, насколько опасна игровая зависимость.

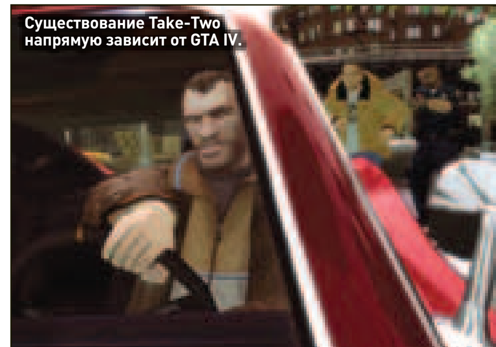


Наш новый друг.

«PC ИГРЫ» начинают сотрудничество с журналом **«Панорама ТВ»**. В еженедельном телегиде появится игровая рубрика, где будут публиковаться наиболее интересные новости и обзоры хитовых новинок из Правильного. Причем они попадут туда еще до поступления нового номера «PC ИГР» в продажу. «Панорама ТВ», предназначенная для семейного чтения, содержит полную телепрограмму и развлекательные материалы о кино и телевидении. Купить журнал можно в Петербурге, Волгограде, Екатеринбурге, Казани, Нижнем Новгороде, Новосибирске, Перми, Омске, Ростове-на-Дону, Самаре, Уфе и Челябинске.

TAKE-TWO ПЫТАЕТСЯ ВЫЖИТЬ

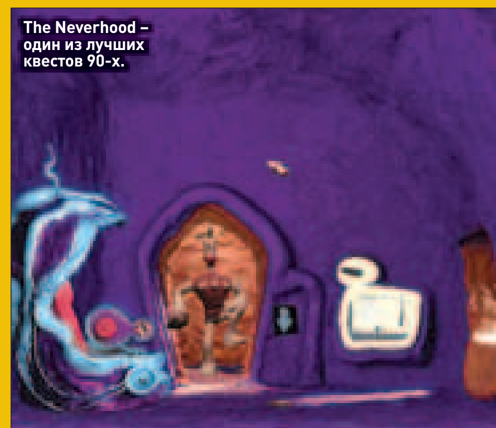

Студии Visual Concepts и Kush Games разрабатывают спортивные игры.


Существование Take-Two напрямую зависит от GTA IV.

Take-Two Interactive переживает сейчас не лучшие времена. На днях американское издательство объявило: убытки за второй квартал финансового года составили 51.2 миллиона долларов. Отступать некуда, и руководство компании выработало специальный план выхода из кризиса.
Прежде всего Take-Two закрыло свои нью-йоркские офисы. Часть управляющего персонала и разработчиков согласились на переезд и отправились в Калифорнию, где расположены принадлежащие издательству студии **Visual Concepts** и **Kush Games**. Затем компания объявила о намерении уволить большинство своих европейских управленцев.
Заметим, что издательство со штатом 2100 человек сокращает в основном руководителей. Простых разработчиков не трогают. Take-Two намерена выпускать больше игр. Основной упор пока делают на ***Grand Theft Auto IV***. И не зря – **Microsoft**, заботясь о популярности консоли **Xbox 360**, заплатила компании 50 миллионов долларов за два дополнительных эксклюзивных эпизода игры. Также на днях стало известно содержание коллекционного издания GTA IV: небольшая спортивная сумка, кольцо для ключей, диск с саундтреком и книга с артом. Стоит все это фанатское счастье 89 долларов 99 центов.

ПЛАСТИЛИНОВАЯ ИСТОРИЯ


Фильм не будет римейком игры.


The Neverhood – один из лучших квестов 90-х.

Те, кто увлекается играми хотя бы десять лет, наверняка помнят чудесную пластилиновую адвенчуру ***The Neverhood***. История о приключениях Клеймена в загадочном Неверхуде ныне считается классикой жанра. Да и как не уважать интересный, самобытный проект, на который угрохали 3.5 тонны пластилина?!
К чем мы это рассказываем? Все просто – Клеймен возвращается! Главный идеолог знаменитого хита **Дуглас Теннейпл** (Douglas TenNapel), который, кстати, придумал знаменитого Червяка Джима, собирается снять полнометражный мультик о Неверхуде. Об этом недавно объявила **Frederator Films** – молодая компания, создающая и выпускающая анимационные фильмы стоимостью не более 20 миллионов долларов (по сегодняшним меркам – весьма скромный бюджет).
Дуг отметил, что не хочет делать римейк своей игры 1996 года. Он перерисовал всех персонажей адвенчуры и переосмыслил историю пластилинового мира. Сейчас Теннейпл дописывает сценарий фильма. Когда начнут лепить (конечно, The Neverhood будет пластилиновым мультфильмом – как же иначе?!), пока не известно.



Редакция журнала «PC ИГРЫ» ищет :

Авторов

Ты играешь уже много лет, не один раз прошел все самые громкие хиты? Даже если тебя разбудят посреди ночи, сможешь без запинки перечислить все проекты Сида Мейера? А еще хочешь зарабатывать неплохие деньги, просто сидя за компьютером? Тогда ты нам и нужен!

Напиши рецензии на парочку своих самых любимых игр и присылай в редакцию по электронной почте на адрес authors@pc-games.ru. Мы их внимательно прочитаем и, быть может, пригласим тебя работать к нам автором. Торопись, иначе тебя опередят твои друзья!

Размер гонорара: до $15 за 1000 знаков (с учетом пробелов).

Присланные статьи не рецензируются. Скриншоты прилагать не нужно. Предпочтительный формат для текста – документ Microsoft Office.

Редакторов рубрик

Ведущего рубрики «Сделай сам» для подготовки материалов о создании моделей, карт и модов для популярных компьютерных игр.

Требования: хорошее знание игровых и графических редакторов, умение создавать модели, карты, моды для популярных компьютерных игр, способность излагать свои мысли грамотным русским языком, умение выполнять работу в срок, навыки редактуры.

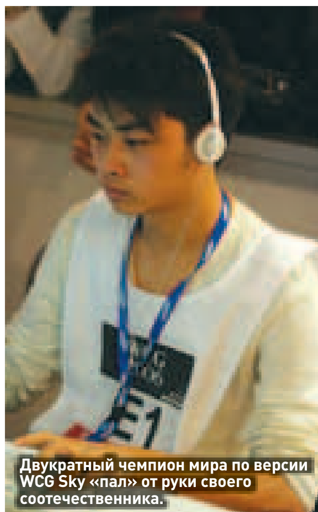
Размер гонорара: до $17 за 1000 знаков.

Ведущего рубрики «Дайджест». В его обязанности входит планирование содержания рубрики, работа с текущими авторами и поиск новых, проверка материалов, сотрудничество с локализаторами.

Требования: хорошее знание компьютерных игр, умение излагать свои мысли грамотным русским языком и выполнять работу в срок, навыки редактуры.

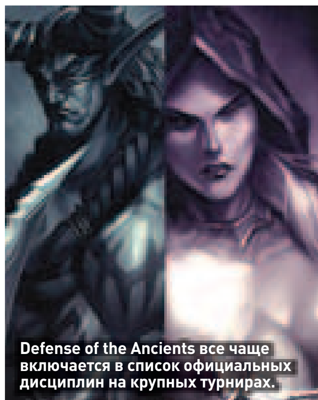
Размер гонорара: определяется по результатам собеседования, объему и качеству проделанной работы.

Личные качества: обязательность и порядочность, стремление к личному и карьерному росту, желание учиться.
Резюме (небольшой рассказ о том, что вы умеете и что хотите делать) присылайте на электронный адрес work@gameland.ru


Двукратный чемпион мира по версии WCG Sky «пал» от руки своего соотечественника.

КИТАЙСКИЕ РАЗБОРКИ

Непредсказуемо закончился прошедший в начале июля в Китае крупнейший турнир по ***Warcraft III: The Frozen Throne***. Бесспорный фаворит всех состязаний в Поднебесной игрок за Альянс **Sky** в финале уступил своему соотечественнику **Fly**. В последнее время на соревнованиях творятся странные вещи, но чтобы двукратный чемпион **World Cyber Games** уступил неизвестному игроку за Орду – такого мало кто мог ожидать. И на старуху бывает проруха.


Defense of the Ancients все чаще включается в список официальных дисциплин на крупных турнирах.

DOTA – ЛУЧШИЙ ИЗ WARCRAFT'ОВ?

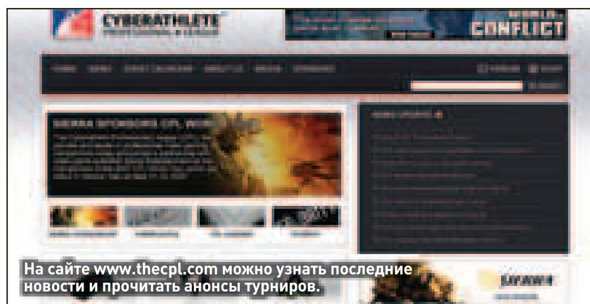
Можно до хрипоты спорить о том, является ли модификация ***Warcraft III: Defense of the Ancients*** киберспортивной дисциплиной, однако большинство европейских команд уже обзавелись отдельными составами. Крупнейший в Европе клан **Schroet Kommando** анонсировал собственную команду по DotA, которая будет участвовать во всех престижных турнирах. В конце концов, популярный ***Counter-Strike*** когда-то был всего лишь простой модификацией...

CPL десять лет!

Трудно поверить, но старейшей американской организации **Cyberathlete Professional League** стукнуло десять лет. С этим сообществом у российских любителей киберспорта связаны самые разные воспоминания. В 2001 году отечественный дуэлянт в классе ***Quake III Arena*** впервые стал чемпионом **CPL Holland**. Екатеринбуржец **Death** из клана **b100** (black sotnya – черная сотня) уложил всех своих титулованных соперников на лопатки. Не остановил его ни шведский вундеркинд **Lakerman**, ни американский миллионер **Fatality**. Последний, кстати, также заработал себе имя на турнирах от CPL.

Большая часть игровой прессы по непонятной причине проигнорировала столь значимое событие. Президент CPL **Эйнджел Муньоз** (Angel Munoz) провел телепередачу, в которой осудил недалекие СМИ, не имеющие ни капли уважения к людям, сделавшим киберспорт таким, какой он есть сейчас. Выступление получилось довольно резким и грубым по отношению к журналистам. В конце эфира в студию дозвонился сам **Джон Ромеро** (John Romero) и поздравил с юбилеем организацию в целом и ее руководителя в частности.

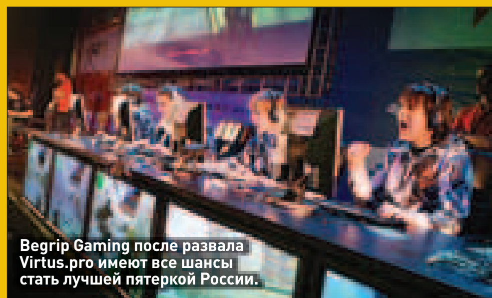
В передаче была затронута тема дальнейшего развития организации. Эйнджел рассказал, что в скором времени CPL сосредоточит усилия на одной дуэльной дисциплине. По его словам, в последнее время спонсоры неохотно выделяют средства на командные турниры и жаждут возвращения состязаний один на один.



На сайте www.thecpl.com можно узнать последние новости и прочитать анонсы турниров.


Эйнджел Муньоз – отец-основатель CPL.

Сборная России снова в строю!


Begrip Gaming после развала Virtus.pro имеют все шансы стать лучшей пятеркой России.

Определился состав сборной России на очень престижный турнир **Electronic Sports World Cup 2007**, финальная часть которого пройдет в Париже 5–8 июля (о результатах состязания читай в следующем выпуске новостей). На этот раз наша страна будет представлена аж в шести дисциплинах: ***Counter-Strike 1.6*** 5х5 (мужчины), ***Counter-Strike 1.6*** 5х5 (женщины), ***Warcraft III: The Frozen Throne*** 1х1, ***TrackMania Nations***, ***Quake 4*** 1х1, ***Pro Evolution Soccer 6*** 1х1. Некоторые чемпионы российской квалификации были известны заранее, например **Virtus.pro** (Counter-Strike 1.6, мужчины), **Megapolis** (Counter-Strike 1.6, женщины), **SK.Deadman** (Warcraft III: The Frozen Throne) и **Cooller** (Quake 4). Однако на отечественном киберспортивном небосклоне появились и новые, доселе неизвестные, имена: **JC** (Pro Evolution Soccer 6) и **Karunesh** (Quake 4).

Также стоит отметить очередной успех клана **Begrip Gaming**. Ребята заняли первое место в Counter-Strike 1.6, одолев всех соперников, включая некогда грозных «виртусов». Кстати, обновленный вариант Virtus.pro будет участвовать в финальной части ESWC 2007 несыгранным составом. Похоже, единственной надеждой России становятся бойцы из Begrip Gaming.

Результаты ESWC Russia 2007:

Counter-Strike 1.6 мужчины:
- **1-е место** – Begrip Gaming
- **2-е место** – Virtus.pro

Counter-Strike 1.6 женщины:
- Megapolis

WarCraft III: TFT:
- **1-е место** – SK.Deadman
- **2-е место** – fnatic.Xyligan

Trackmania Nations:
- Gnom

Quake 4:
- **1-е место** – mouz.Cooller
- **2-е место** – Karunesh

Pro Evolution Soccer 6:
- JC

Arbalet Masters 2007 окончен

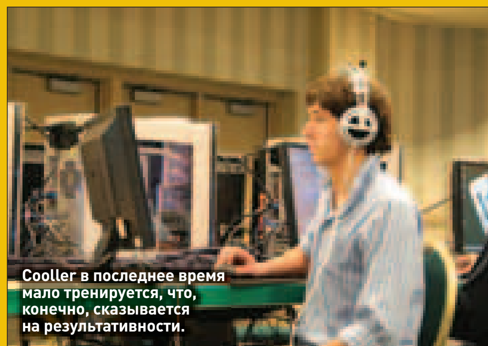
Завершился ставший уже традиционным ежегодный турнир под названием **Arbalet Masters**. Организатором в очередной раз выступил казахский киберспортивный меценат Arbalet, устроивший состязания между коллективами из своей страны и из России. Участниками сезона 2007 года стали казахские кланы k23 и Sky, а также московские пятерки **forZe** и **Virtus.pro**. У последних недавно сменился состав, так что в Казахстан ребята прибыли в смешанном составе из игроков разных команд. В итоге победители всех предыдущих сезонов Arbalet'а могучие Virtus.pro заняли последнее место, уступив не только своим соотечественникам, но и местным кибератлетам. Однако первое место вновь досталось российским мастерам, победное знамя на этот раз подхватили forZe, которые хоть и не без проблем, но все-таки одолели своих соперников. Очная встреча двух московских кланов вообще выдалась крайне напряженной – из трех битв на разных картах две закончились вничью со счетом 15:15 и лишь в третьей forZe вырвали победу со счетом 16:14.


За forZe сейчас выступает Snoop. Еще пару месяцев назад он играл за Virtus.pro.


Времена гегемонии Virtus.pro на отечественной CS-сцене, похоже, подходят к концу.

WSVG Louisville: король мирового Quake повержен!

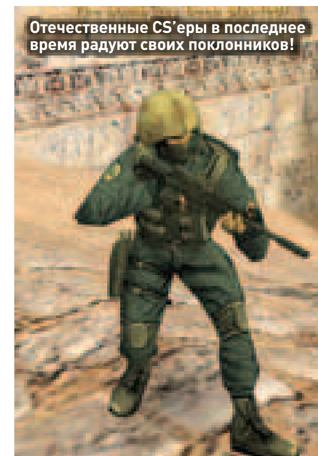

Русско-китайский квакер Jibo также участвовал в турнире, но не смог войти даже в восьмерку лучших.


Cooller в последнее время мало тренируется, что, конечно, сказывается на результативности.

Гений современного ***Quake*** швед **Toxic** за последние несколько лет не проигрывал никому ни на одном турнире. В то же время скандинавский терминатор не справился с молодым польским пареньком по имени **Avek**. Победитель давно зарекомендовал себя с лучшей стороны и всегда был претендентом на место в тройке сильнейших. Однако мало кто мог предположить, что именитый швед окажется ему по зубам. Случилось это на одном из этапов глобального турнира **World Series of Video Games** в городке Луисвилле (США). Кроме результата Токсика, занявшего в итоге второе место, немало разочарований принесло и выступление **Cooller**'а. Россиянин не сумел пробиться в призовую тройку и занял в итоговом рейтинге лишь шестое место. Бронзовую медаль завоевал белорус **Cypher**, одолевший в четвертьфинальном поединке нашего киберспортсмена. Немало удивили выступления малоизвестных **Chance** и **DaHanG**. Американцы финишировали на четвертой и пятой позициях.

Результаты WSVG Louisville

1-е место – Avek (Польша), $5250
2-е место – Toxic (Швеция), $3000
3-е место – Cypher (Белоруссия), $2100
4-е место – Chance (США), $1200
5-е место – DaHanG (США), $1200
6-е место – Cooller (Россия), $750


Отечественные CS'еры в последнее время радуют своих поклонников!

РОССИЯ ПРОТИВ ШВЕЦИИ

Разговоры на тему, кто круче, Россия или Швеция, длятся уже не первый год. Обе киберспортивные державы не раз доказывали, что входят в тройку сильнейших в мире. Однако спор двух стран тянется с незапамятных времен, когда все играли в ***Quake***, а ***Counter-Strike*** находился на ранней стадии развития. Собственно, в CS скандинавы были всегда сильнее отечественных мастеров. Тем приятнее тот факт, что в рамках престижной лиги **ESL** сборная России одолела шведов со счетом 2:0. А ведь за наших соперников выступали такие титаны, как **Heaton** и **Face**.

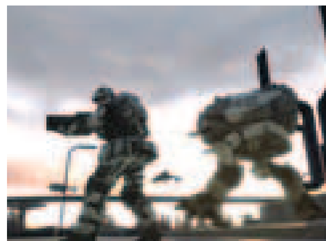
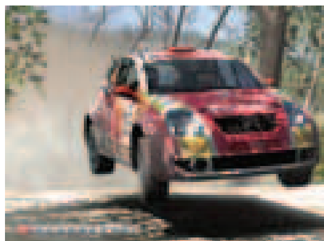

Слава любителя помахать кулаками преследует Deadman'а с самого начала карьеры.

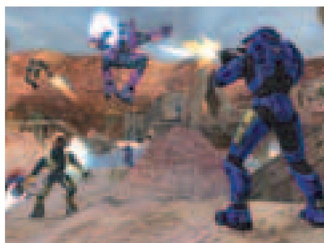
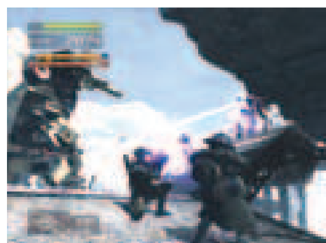
DEADMAN ИЗГНАН!

Лучший игрок России в ***Warcraft III: The Frozen Throne*** москвич **Deadman** был выведен из основного состава **Schroet Kommando** за небольшую потасовку с одним из менеджеров команды во время тренировочного выезда в Германию. Deadman отрицает свою вину, объясняя свой поступок тем, что злостный цербер не давал ему курить на рабочем месте и требовал уделять больше времени тренировкам.

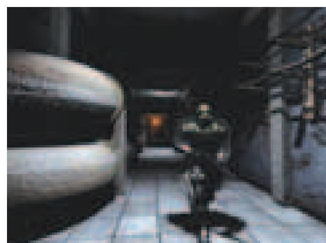
ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/июнь 2007 года






Название игры	Издатель
3–9 июня	
01. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
02. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
03. The Sims 2: Seasons	Electronic Arts
04. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
05. Halo 2	Microsoft Game Studios
06. The Sims 2: Celebration Stuff	Electronic Arts
07. Civilization IV	2K Games
08. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
09. The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Midway Games
10. Half-Life 2: Episode One	Electronic Arts
10–16 июня	
01. Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek	Atari
02. The Sims 2: H&M Stuff	Electronic Arts
03. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
04. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
05. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
06. StarCraft Battle Chest	Blizzard Entertainment
07. The Sims 2: Seasons	Electronic Arts
08. Battlefield 2142	Electronic Arts
09. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
10. Warcraft III Battle Chest	Blizzard Entertainment

Лидеры продаж в Великобритании/июнь 2007 года

17–23 июня	
01. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
02. Football Manager 2007	SEGA
03. World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Games
04. Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	Eidos Interactive
05. The Sims 2: Seasons	Electronic Arts
06. Colin McRae: DiRT	Codemasters
07. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ
08. Medieval II: Total War	SEGA
09. The Sims 2	Electronic Arts
10. The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Codemasters
24–30 июня	
01. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
02. Football Manager 2007	SEGA
03. World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Games
04. The Sims 2: Seasons	Electronic Arts
05. Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	Eidos Interactive
06. Overlord	Codemasters
07. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ
08. Medieval II: Total War	SEGA
09. Lost Planet: Extreme Condition	Capcom
10. The Sims: Pet Stories	Electronic Arts

Глазам не верю! Игра о юной сыщице Нэнси Дрю взобралась на первую ступеньку американского чарта! Что творится с этим миром? Впрочем, у ***Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek*** есть несколько причин для успеха. Во-первых, в кинотеатрах США как раз показывают полнометражный фильм о Нэнси. Сборы средненькие – 20 миллионов долларов за три недели, однако реклама картины не осталась незамеченной. Во-вторых, разработчик наконец-то уделил чуть больше внимания качеству игры: изменил интерфейс, увеличил количество доступных разрешений монитора и, говорят, хорошо поработал над сюжетом. Ну и, в-третьих, стоит адвенчура меньше двадцати баксов – отличный повод для родителей купить своей дочурке подарок.

Разрекламированные **Microsoft** эксклюзивы для операционки **Windows Vista** – шутеры ***Halo 2*** и ***Shadowrun*** – были приняты геймерами с прохладцей. Halo 2 дебютировала в Америке лишь на пятом месте, Shadowrun вообще не попала в TOP10. И поделом им. Мало того что Microsoft вместе с молоком продает корову (корпорация фактически навязывает нам «Висту»), так еще и сами игры оказались посредственными. Чувствуем, вскоре объявят о выпуске XP-версий Halo 2 и Shadowrun. Впрочем, пираты уже «подружили» Vista-эксклюзивы со старой доброй «икспишкой». Мы не советуем тебе пользоваться нелегальными копиями, но, без сомнения, это – хороший урок для Microsoft. Господа, не жадничайте!

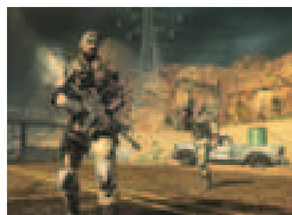
За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Август – октябрь 2007 года

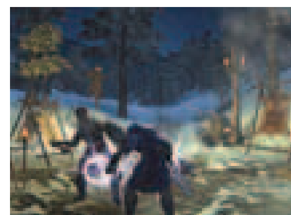
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
Age of Conan – Hyborian Adventures	MMORPG	30 октября 2007
Age of Empires III: The Asian Dynasties	**Strategy**	**Осень 2007**
ArmA: Queen's Gambit	Shooter	Осень 2007
BioShock	**Shooter**	**21 августа 2007**
BlackSite: Area 51	**Shooter**	**3 сентября 2007**
Blazing Angels 2: Secret Missions	Simulation	28 августа 2007
Burn	Shooter	Август 2007
Campus	Simulation	4 сентября 2007
Clive Barker's Jericho	**Shooter**	**25 сентября 2007**
Combat Mission: Shock Force	Strategy	Лето 2007
Company of Heroes: Opposing Fronts	**Strategy**	**Октябрь 2007**
CSI: Hard Evidence	Adventure	18 сентября 2007
Enemy Territory: Quake Wars	**Shooter**	**Август 2007**
Europa Universalis III: Napoleon's Ambition	Strategy	Август 2007
FIFA 08	**Simulation**	**Сентябрь 2007**
Gods & Heroes: Rome Rising	MMORPG	Август 2007
Guild Wars: Eye of the North	**MMORPG**	**31 августа 2007**
Half-Life 2: Episode Two	**Shooter**	**9 октября 2007**
Hellgate: London	**Action-RPG**	**30 октября 2007**
Hour of Victory	Shooter	Октябрь 2007
Huxley	MMOFPS	Сентябрь 2007
Jack Keane	Adventure	Лето 2007
Juiced 2: Hot Import Nights	Racing	Осень 2007
Kane & Lynch: Dead Men	**Action**	**17 сентября 2007**
Kiss Before Midnight	Adventure	III квартал 2007
Legend: Hand of God	Action-RPG	Лето 2007
Loki	Action-RPG	Август 2007
Madden NFL 08	Simulation	14 августа 2007
Medal of Honor: Airborne	**Shooter**	**27 августа 2007**
Medieval II: Total War – Kingdoms	**Strategy**	**7 августа 2007**
Mercenaries 2: World in Flames	**Shooter**	**22 октября 2007**
MotoGP 07	**Racing**	**Осень 2007**
Nancy Drew: Legend of the Crystal Skull	Adventure	Октябрь 2007
Need for Speed ProStreet	**Racing**	**Осень 2007**
NHL 08	**Simulation**	**Сентябрь 2007**
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	**RPG**	**11 сентября 2007**
Paradise City	Action	Лето 2007
SEGA Rally Revo	Racing	4 сентября 2007
Sinking Island	Adventure	Сентябрь 2007
Sins of a Solar Empire	Strategy	Август 2007
Stranglehold	**Shooter**	**6 августа 2007**
Sword of the Stars: Born of Blood	Strategy	17 августа 2007
The Club	Action	2 октября 2007
The Settlers: Rise of an Empire	Strategy	Сентябрь 2007
The Witcher	**Action-RPG**	**25 сентября 2007**
Tiger Woods PGA Tour 08	Simulation	28 августа 2007
TimeShift	Shooter	18 сентября 2007
TV Giant	Strategy	III квартал 2007
Unreal Tournament III	**Shooter**	**3 сентября 2007**
World in Conflict	Strategy	18 сентября 2007

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
XIII век. Слава или смерть	Unicorn Games Studio	1С	Strategy	III квартал 2007
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2007
7.62	Апейрон	1С	Strategy	2007
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	15 сентября 2007
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	20 сентября 2007
Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды	Nival Interactive	Nival Interactive	Strategy	Сентябрь 2007
Gluk'Oza: Зубастая ферма	GFI UA	GFI/Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2007
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	IV квартал 2007
King's Bounty. Легенда о рыцаре	Katauri Interactive	1С	Strategy	IV квартал 2007
W.E.L.L. Online	Sibilant Interactive	Не объявлен	MMORPG	2007
Агрессия	Леста	Бука	Strategy	Август 2007
Анабиоз: Сон Разума	Action Forms	1С	Shooter	III квартал 2007
Атлантида	World Forge	Play Ten	Strategy	III квартал 2007
Герои Мальгримии II: Нашествие Некромантов	AlfaKlass	Новый Диск	Strategy	Осень 2007
ДЖАЗ: Работа по найму	GFI Russia	GFI/Руссобит-М	Strategy	Сентябрь 2007
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	III квартал 2007
Исход с Земли	Parallax Arts Studio	1С	Shooter	Октябрь 2007
Как достать соседа: На отдыхе	VZlab	GFI/Руссобит-М	Arcade	Август 2007
Кодекс войны	Ino-Co	1С	Strategy	III квартал 2007
Коллапс	CREOTEAM	Бука	Action	I квартал 2008
Корсары 3: Сундук мертвеца	Акелла	Акелла	Action/RPG	15 сентября 2007
Красный космос	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	III квартал 2007
Московский Водила	ArtyShock	Акелла	Racing	III квартал 2007
Морской Охотник	Акелла	Акелла	Simulation	IV квартал 2007
Не время для драконов	Arise и KranX Productions	1С	RPG	2007
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	III квартал 2007
Обитаемый остров: Послесловие	Wargaming.net	Акелла	Strategy	15 августа 2007
Обитаемый остров: Чужой среди чужих	Orion	Акелла	Action	III квартал 2007
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	III квартал 2007
Петька VIII: Покорение Рима	Сатурн-Плюс	Бука	Adventure	Ноябрь 2007
Предтечи	Deep Shadows	GFI/Руссобит-М	Shooter	IV квартал 2007
Приключения капитана Блада	Акелла	1С	Action/RPG	III квартал 2007
Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра	G5 Software	ИДДК	Action	III квартал 2007
Территория Тьмы	Орион	Бука	Shooter	Октябрь 2007
Трудно быть богом	Burut	Акелла	RPG	III квартал 2007
Тургор	Ice-Pick Lodge	Новый Диск	Adventure	2007







ПН | ВТ | СР | ЧТ | ПТ | СБ | ВС

2

3

ВСЕ НА BLIZZCON!
В Анахайме пройдет слет фэнов игр **Blizzard**. Геймеры впервые смогут поиграть в ***StarCraft II***

4

5

6

ПРИВЕТ, ИНСПЕКТОР ТЕКИЛА
Премьера ***Stranglehold***, кинематографичного экшена от гонконгского режиссера **Джона By**

7

10 ЛЕТ НЕВОЛИ
Юбилей – 10 лет назад **Activision** купила студию **Raven Software** (***Soldier of Fortune***, ***Quake 4***)

9

12

13

14

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ПРАЗДНИК
Выходит ***Madden NFL 08***, симулятор американского футбола – ежегодный лидер продаж в США

18

19

20

21

BIOSHOCK В МАГАЗИНАХ
Состоится релиз главной игры года – ***BioShock***. Шутники из **Irrational Games** советуют взять отгул

22

GAMES CONVENTION
Крупнейшая игровая выставка Европы – Лейпцигская **GC** – снова распахнет двери. Она стала еще больше!

26

30

31

З КОММЕНТАРИЕВ БЕЗ КОММЕ

В связи с ужесточением требований рейтинговой организации ESRB мы решили поддержать разработчиков и опубликовать картинки из игр, где можно убивать даже детей

FALLOUT 2



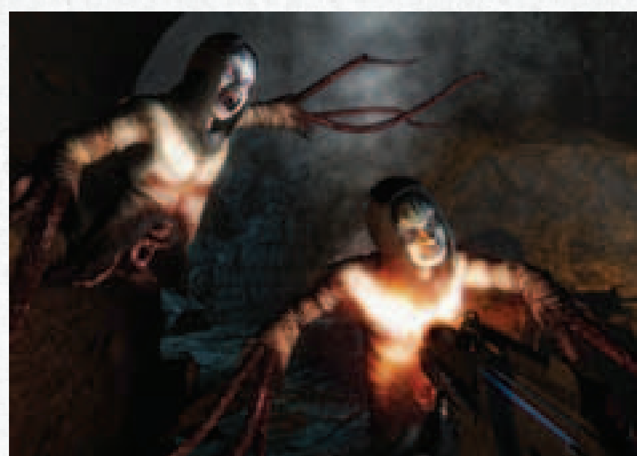
RESIDENT EVIL 4



THE SIMS



CLIVE BARKER'S JERICHO



БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ БЕЗ КОММ

Март 2006 года

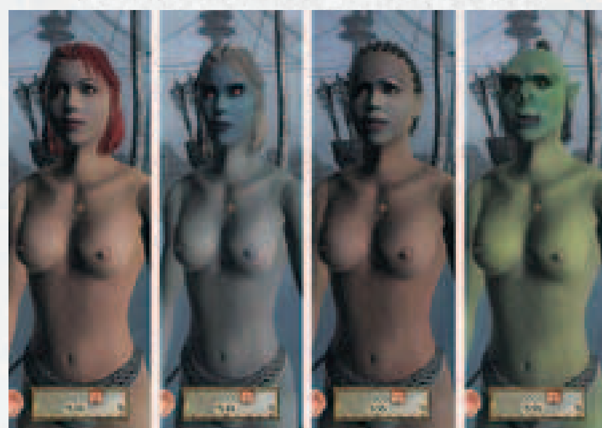


Женщина-моддер Maeyanie выпустила плагин "Oblivion Topless Mod" для The Elder Scrolls IV: Oblivion, открывающий голую грудь у всех женских моделей персонажей.

«Я ненавижу правительство/общество/что угодно, принуждающее компании "защищать невинных граждан от созерцания ужасных грязных вещей, которые у половины из них и так есть"».

Maeyanie

Май 2006 года





Американская организация ESRB, заметив "Oblivion Topless Mod", пересмотрела рейтинг The Elder Scrolls IV: Oblivion, поменяв Teen на Mature. Попутно они разглядели «более детальные изображения крови». Из-за боязни потерять крупных вендоров Bethesda подчинилась.

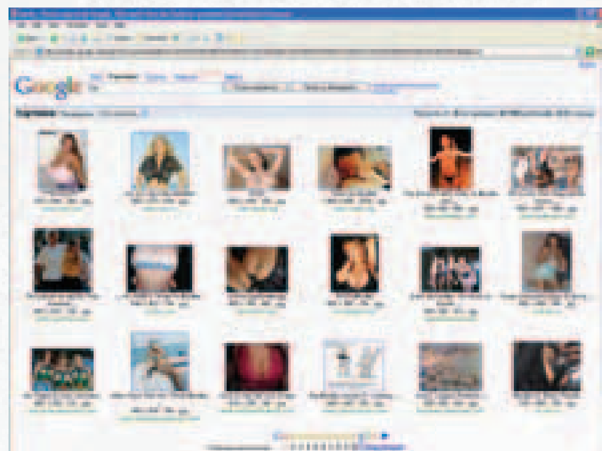
«Мы давали точные ответы и подробные описания всех видов насилия, которые есть в игре».

Представитель Bethesda

«Это очень печально для всех замешанных лиц, что никто в Bethesda не удалил файл (текстуры с нагими частями тела), прежде чем отправить игру на "золото"...»

Патриция Вэнс (Patricia Vance), представительница ESRB

Июль 2007 года



Результаты секундого поиска картинок по ключевому слову boobs в самой популярной системе Google.

МЕНТАРИЕВ БЕЗ КОММЕНТАРИ

ЗЛОДЕЙ
МЕСЯЦА

ГЕРОЙ
МЕСЯЦА





Прозвище: Повелитель зла
Пол: вероятно, мужской
Рост: чуть выше платяного шкафа
Семейное положение: не женат, но очень любит гремлинов
Профессия: зодчий темных башен
Снаряжение: доспехи Саурона, пионерский галстук, пояс верности, причудливый одноручный меч
Любимое занятие: пугать крестьян
Ближайшие родственники: Рогатый Потрошитель (Dungeon Keeper), владыка Саурон (The Lord of The Rings)
Чем запомнился: таких парней не берут в космонавты и на детские утренники не приглашают. Злой как черт, даже злее черта!





Имя: Сэм
Фамилия: Фишер
Позывной в эфире: трехглазый, твою дивизию!
Пол: мужской и даже очень
Рост: для баскетболиста маловат
Должность: главный по игре в прятки
Снаряжение: набор суперагента для дошкольников – пластиковая маска с нарисованными огоньками, ватный бронежилет, алюминиевый нож, водяные пистолеты
Любимое занятие: играть в суперагента
Подражает: Жану-Полю Бельмондо, Вячеславу Тихонову и крутым парням из голливудских боевиков
Чем прославился: подумать только, он не боится темноты!



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



В этом месяце мы решили написать исключительно о потенциальных хитах. Наверняка каждая из упомянутых игр станет популярной среди поклонников того или иного жанра. Порукой тому – опыт ее создателей.



STARCRAFT II

Продолжение легендарного шедевра, ставшего эталоном в жанре. Это то, о чем давно мечтали поклонники. Знакомый мир, современная графика, яркие спецэффекты. К тому же у враждующих сторон появилось множество новых юнитов. Что еще можно пожелать?

Невиданная раса-гибрид, о которой столько судачили, так и не появилась. По-прежнему выясняют отношения лишь Протосы, Земляне и Зерги. Многие изменения не особенно значимы, и поэтому они не затрагивают основ геймплея.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Blizzard Entertainment
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.starcraft2.com
ДАТА ВЫХОДА
2009 год
МЫ ПИСАЛИ
Превью, №7 (43)





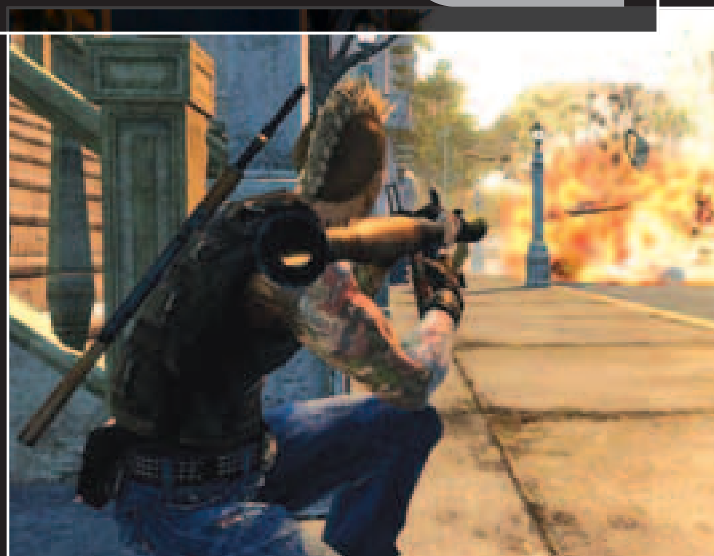
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Помимо прочих спецэффектов разработчики обещают невероятно правдоподобный огонь. Мы увидим много пожаров, ведь поджечь можно все: автомобили, джунгли и даже целые здания. Кстати, некоторые сооружения – копии настоящих венесуэльских построек.

Одна из ярких особенностей игры – совместное прохождение сюжетной кампании. Однако для PC авторы не спешат анонсировать этот режим. Помимо персоналок игра выйдет в формате PS3 и Xbox 360, причем львиная доля внимания уделяется именно консольным версиям.

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
Pandemic Studios
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.mercs2.com
ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2007 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью, №7 (43)





HELLGATE: LONDON

ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
Flagship Studios
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.hellgatelondon.com
ДАТА ВЫХОДА
Октябрь 2007 года
МЫ ПИСАЛИ
Тема номера, №4 (28)

Мультиплеер – предмет особой гордости разработчиков – совершенно бесплатный. Правда, те, кто согласится ежемесячно отдавать студии Flagship несколько долларов, получат в сетевом режиме больше возможностей. Однако комфортно играть можно и без них.

Приступая к созданию столь масштабного проекта, авторы традиционно не рассчитали сроки. Дату выхода, запланированную на лето этого года, без лишнего шума переместили на октябрь. Причины разработчики не сообщили.





НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

«Не время для драконов» создается на основе одноименной книги Сергея Лукьяненко и Ника Перумова. Ты увидишь как знакомых по чтиву, так и совершенно новых персонажей. Обещаны стремительный геймплей в духе Sacred и Dungeon Siege и красочные спецэффекты.

Игра уже не выглядит так ярко, как пару лет назад. Все-таки графический движок «Магии Крови» от современных стандартов отстал. Смущает и концепция. В жанре action/RPG царствует великолепный Titan Quest. В борьбе с ним творению Arise придется несладко.

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
Arise и KranX Productions
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
nvdd.ru
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2007 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью, №10 (34)





ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

SEGA RALLY REVO

ЖАНР ИГРЫ: Racing
ДАТА ВЫХОДА: Осень 2007 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.sega-europe.com/en/Game/298.htm

В жанре раллийных автосимуляторов вот уже несколько лет царствует ***Colin McRae Rally***. Ни ***Rally Championships***, ни ***Richard Burns Rally***, ни ***Xpand Rally*** не смогли обогнать детище британской компании **Codemasters**. На этот раз вызов лидеру бросили сотрудники **SEGA Driving Studio**, решившие возродить некогда популярную серию ***SEGA Rally***. Главный козырь ***SEGA Rally Revo*** – передовая графика. Что ни трасса, то маленькое произведение искусства: величественные горы, чарующие водопады, густые тропические леса. Даже лужи грязи – и те смотрятся красиво!

Обрати внимание на детализированные модели автомобилей. Уникальная система шейдеров позволяет отображать около тысячи оттенков. Цвет машины плавно меняется в зависимости от того, в какое время суток проходит соревнование, насколько ярко светит солнце, с какой скоростью ты едешь по дороге. Помимо этого на внешний вид авто влияют погодные эффекты. Во время дождя из-под колес вылетают комья грязи и брызги, в жару «лошадка» поднимает высокий столб пыли. Физический движок учитывает неровности трассы: на горных участках снег постепенно тает под горячей резиной, на размокшей земле образуются колеи. Игра должна была появиться еще в начале года, однако разработчики решили не торопиться и передвинули дату выхода на осень.



Что может быть важнее для поклонника ралийных гонок, чем две грязные машины, мчащиеся по бездорожью.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE



На смену солдатам Второй мировой пришли вооруженные современными винтовками спецназовцы.

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ДАТА ВЫХОДА: 6 ноября 2007 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.callofduty.com

В четвертом эпизоде сериала ***Call of Duty*** (третья часть выходила только на приставках) вместо известных сражений времен Второй мировой нас ждут бои будущего.
В скором времени некий ультранационалист Захаев заручится поддержкой влиятельных бизнесменов и начнет подготовку к вооруженному перевороту в России. Чтобы отвлечь внимание ЦРУ от своей затеи, русский революционер попросит некоего Аль-Асада устроить бунт в одной из ближневосточных стран. Однако план не выгорит. Едва янки схлестнутся с арабскими террористами, Захаевым заинтересуются британские спецслужбы.

Разработчики обещают превратить свое творение в интерактивный фильм. Боевые сцены будут сменяться словно кадры кинопленки. Ты уничтожишь русских бунтовщиков на угодившем в шторм корабле. Перебьешь из шестиствольного авиационного пулемета копошащихся внизу врагов. Спустишься по веревке с зависшего над землей вертолета, незаметно проберешься во вражеский тыл, а затем поразишь одним снайперским выстрелом особо важную цель.
Создатели ***Call of Duty 4: Modern Warfare*** почему-то убрали с экрана некоторые привычные элементы интерфейса (например, миникарту в виде компаса) и ввели новую систему сохранений. Теперь после гибели героя игра автоматически отмотает время на 10–15 секунд назад. Пойдут ли эти изменения на пользу геймплею, мы узнаем в ноябре.

TOM CLANCY'S ENDWAR

ЖАНР ИГРЫ: Real-Time Strategy
ДАТА ВЫХОДА: Февраль 2008 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.rev64.com

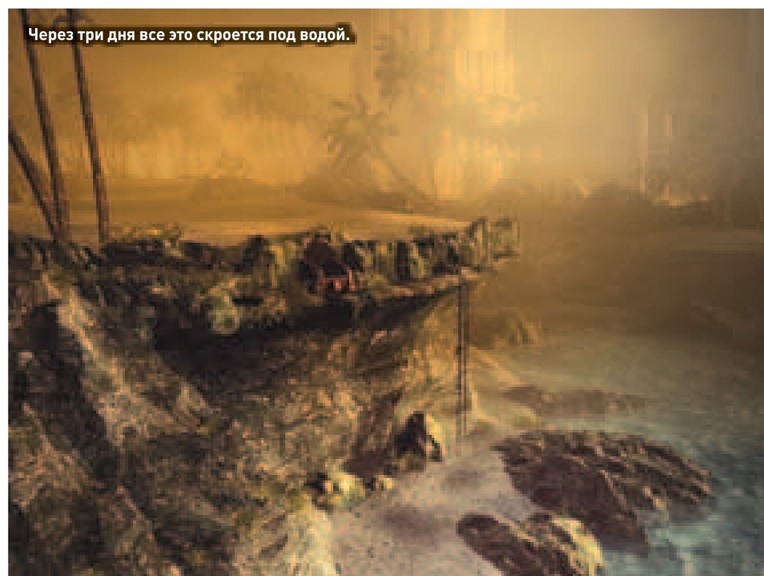
Сюжет еще одного потенциального хита расскажет о том, как хорошие американцы сразятся с плохими русскими.
В 2014 году США и страны Европейского союза провели испытание новейших систем противоракетной обороны. Стало ясно, что без пехоты, бронетехники и авиации не обойтись. Цены на нефть подскочили до 200 долларов за баррель. Наша страна превратилась в главного экспортера природных ресурсов. Полученные деньги пошли на модернизацию армии. К 2020 году Россия превратилась в самую могучую державу и вступила в Третью мировую войну.

Разработчики из **Ubisoft Shanghai** собираются внедрить в игру голосовое управление. Вместо того чтобы нажимать на горячие клавиши или выбирать из меню интерфейса ту или иную команду, ты просто громко кричишь в микрофон. Например: «В атаку!» Вояки отвечают: «Да, сэр» – и послушно бросаются на вражеские позиции. Кстати, за американцев будут сражаться бойцы спецподразделения «Призраки», а за объединенные силы Европы – оперативники контртеррористической организации «Радуга». ***Tom Clancy's EndWar*** поспорит за звание самой популярной многопользовательской RTS с ***Supreme Commander***, ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars*** и грядущей ***World in Conflict***. Игровая вселенная будет поделена на множество связанных между собой мелких участков. В зависимости от результата сражения линия фронта сместится в ту или иную сторону.



Жалким американским воякам не устоять перед мощью российского стройбата.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ ПЕРВЫЙ


Через три дня все это скроется под водой.


На том свете никакие миллионы не пригодятся.

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
White Birds Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.whitebirdsproductions.com
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2007 года

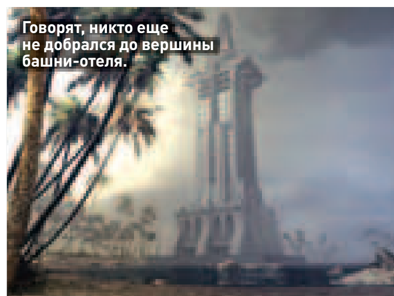
SINKING ISLAND

СПАСЕНИЕ УЖАСАЮЩИХ

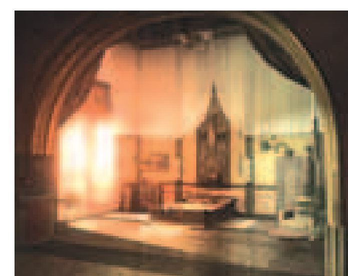
Благодаря *Syberia* писатель Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) прославился в одночасье. Да вот беда, не удалось ему закрепить свой успех. Фанаты затаив дыхание ждали *Paradise*. И получили скучную и устаревшую адвенчуру с глупым сюжетом и безликой главной героиней. Но бельгиец не унывает. Идею сделать сиквел для Paradise он пока забросил. Зато хочет порадовать нас своим новым шедевром. А заодно и владельцев карманной консоли Nintendo DS.

ЧЕРНЫЙ ДОЛЛАР

Жил-был эксцентричный мультимиллионер Уолтер Джонс. Купил он себе остров и возвел там огромную башню в стиле ар-деко. Пожил немного, решил, что одному скучно. Друзей, видно, у мужика не было. Пришлось ему перестроить дом и открыть отель. Бедняга не подозревал, что люди – существа неблагодарные. В одно прекрасное солнечное утро его тело нашли неподалеку от главного входа.


Говорят, никто еще не добрался до вершины башни-отеля.

В ту пору на острове отдыхали и работали десять человек. На них и пало подозрение. Разбираться во всем предстоит сорокалетнему частному детективу Джеку Норму. На все про все три дня, ведь сама природа встала на пути у несчастного следователя: остров тонет и через семьдесят два часа скроется под водой.
Конечно, время учитывается условно, как в ***Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned***. Оно расходуется, когда мы совершаем какие-нибудь действия. Например, разговариваем с персонажами или подбираем предметы. Чтобы было проще, сюжет поделили на миссии. В каждой из них есть главная задача, которую надо решить. Важно помнить о грядущем потопе. К примеру, в первый день на песке будут видны следы подозреваемого. А на второй вода их попросту смоет. К тому же у всех второстепенных персонажей свой распорядок дня. И тебе надо успеть с ними вовремя встретиться.
Джеку придется не только допрашивать свидетелей и возиться с барахлом, но и решать головоломки. Сокаль хвастается, что изобрел особый интерфейс, благодаря которому можно с легкостью совмещать разные предметы. Посмотрим, что там у него выйдет.
Пожалуй, единственное, чем стоит гордиться Бенуа, – это картинка. Syberia выглядела феноменально, Paradise ей уступал, но все же смотрелся недурно. ***Sinking Island*** вновь порадует поклонников бельгийца необычной архитектурой зданий и идеальной подборкой освещения. Причем все пейзажи отныне анимированы: кроны деревьев колышутся на ветру, на воде появляется рябь... Вот только разрешение давно уже устарело. Ну кого в наши дни привлечешь картинкой в формате 1024x768? Даже тщательно нарисованной. **PCG**



НАШ ПОСТРЕЛ ВЕЗДЕ ПОСПЕЛ

Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) любит делать сразу несколько дел. Половину своего времени он тратит на Sinking Island, а вторую половину – на проект Aquarica. Под таким названием появятся фильм (выйдет на экраны в конце 2008-го) и видеоигра. Последняя – серия эпизодов, которую авторы собираются распространять через интернет.

Сокаль хвастается, что изобрел особый интерфейс, благодаря которому можно с легкостью совмещать разные предметы

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION

ВРАГ ГОСУДАРСТВА



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.splintercell.us.ubi.com/conviction
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2007 года

Сэм Фишер совершил немало подвигов за годы службы в секретном подразделении «Третий эшелон» Национального агентства безопасности. Он устранил неугодного США президента Грузии Комбайна Николадзе, не допустил, чтобы индонезийские партизаны использовали биологическое оружие, помешал японскому адмиралу Отомо развязать третью мировую войну, внедрился в террористическую организацию «Армия Джона Брауна» и ликвидировал ее изнутри.

Увы, за победы пришлось заплатить слишком высокую цену: бесстрашный герой не смог спасти своего неопытного напарника Джона Ходже, потерял единственную дочь и отмотал срок в федеральной тюрьме Эллворт. Казалось бы, что еще может произойти в жизни потрепанного судьбой агента?



В Вашингтонском парке полно людей даже поздним вечером. Если присмотреться, то в толпе можно найти Сэма Фишера.

Невзирая на замечания, канадские разработчики все сильнее и сильнее меняют привычный геймплей.





Прохожие с большим интересом наблюдают за тем, как опальный спецагент расправляется с полицейским нарядом.


Лучше убежать. А ведь раньше Сэм Фишер никогда не удирал от врагов.

ПОДКОВЕРНЫЕ ИГРЫ

После событий ***Double Agent*** Фишер отправился в отпуск. Через некоторое время до Сэма дошли вести об исчезновении Анны Гримсдоттир – руководительницы группы программистов. Главный герой покинул Средиземноморье и отправился на ее поиски в город Вашингтон.

За время отсутствия лучшего оперативника «Третий эшелон» стал действовать намного хуже. В ходе выполнения одной из миссий вместо обещанного пистолета с глушителем и прибора ночного видения Фишер обнаружил в тайнике лишь нож. Но это еще не все – агенту стали предоставлять неправильную информацию. Он заподозрил неладное и провел собственное расследование. Выяснилось, что руководство Агентства национальной безопасности замешано в политическом заговоре. Увы, случайно узнавшая об этом Анна Гримсдоттир поплатилась за свое любопытство жизнью. А теперь высокопоставленные чиновники объявили охоту на матерого агента. Отличник боевой и политической подготовки стал врагом своего государства, и ему придется спасаться.

Больше о сюжете не известно ничего. От сценаристов сериала (имя **Тома Клэнси** в названии – рекламный трюк, известный американский писатель уже давно не принимает участия в создании игр) можно ожидать самых невероятных сюрпризов. Среди фанатов ***Splinter Cell*** ходят слухи, что на сей раз нам предстоит спасти президента США.

ИСКУССТВО МАСКИРОВКИ

Многие поклонники сериала ругали **Ubisoft Shanghai** за то, что некоторые события Double Agent происходят в светлое время суток. Они не могли по привычке спрятаться в темном закоулке и вынуждены были действовать в открытую. Невзирая на замечания, канадские разработчики тоже все сильнее и сильнее меняют привычный геймплей.

В ***Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction*** несколько миссий развернутся на улицах столицы США. Как и в ***Assassin's Creed***, придется прятаться в толпе. На уровне с Вашингтонским парком ты встретишь тридцать противников и две с половиной сотни мирных граждан. Кто-то спешит по своим делам, а кто-то болтает со знакомыми, сидя на лавочке (разработчики записали свыше трех тысяч реплик, так что ты всегда услышишь что-нибудь новенькое).

Обычным прохожим нет никакого дела до опального агента. Фишер изменил свой облик и теперь легко затеряется среди людей – он отпустил бороду и отрастил пышную шевелюру. Куда подевалась заметная еще в первой части сериала седина на висках – непонятно. Неужели приходится подкрашивать волосы? Ничем не примечателен и костюм. Джинсы, светлый свитер, легкая куртка с капюшоном нараспашку, небольшая сумка на ремешке – так одеваются многие мужчины средних лет.

То, насколько хорошо тебя видят противники, наглядно демонстрирует шкала «опасности» в правом нижнем углу экрана. Еще одна новинка называется focus vision. Главный герой способен за долю секунды заметить своих врагов. Сэм не позабудет даже о скрывшемся за углом полицейском. Впрочем, уникальная возможность доступна не все время. Применил «суперзрение» – жди несколько секунд.

В УХО, В ГОРЛО, В НОС

Разработчики слегка изменили правила игры. Раньше в твоем распоряжении был водонепроницаемый комбинезон, пистолет с глушителем, компактная штурмовая винтовка SC-20K с подствольным гранатометом плюс зна-

ПРИЗРАЧНЫЙ ФИЛЬМ

В 2004 году кинокомпания Paramount Pictures купила у Ubisoft Entertainment права на экранизацию первой части сериала Tom Clancy's Splinter Cell. Режиссерское кресло должен был занять создатель «Сокровищ Амазонки» Питер Берг (Peter Berg), а на роль Сэма Фишера прочили звезду «Карателя» Томаса Джейна (Thomas Jane). Сценарием занимались Джей Петти (Jay Petty) и Джон Маклафлин (John McLaughlin). Однако через девять месяцев права на проект перешли к DreamWorks SKG. Премьера ленты намечена на далекий 2010 год.

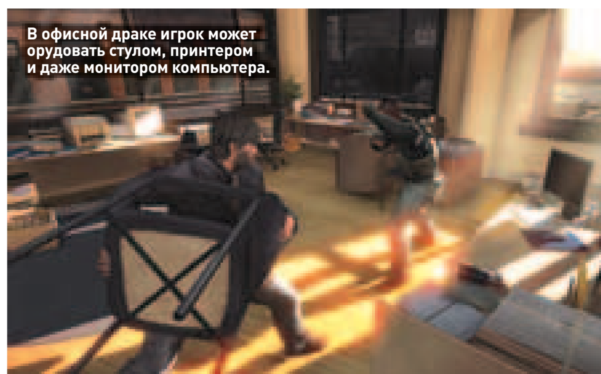


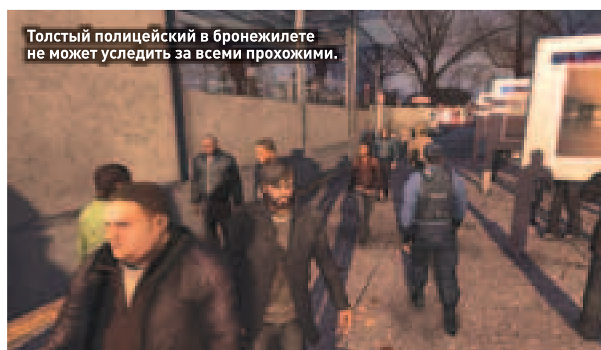


УТЕЧКА ДАННЫХ

Игроки узнали о существовании пятой части Splinter Cell почти за полгода до выхода четвертого эпизода. 22 мая 2006 года по вине менеджеров Ubisoft Entertainment в интернет просочился двухгигабайтный архив с материалами из неанонсированных проектов. Выяснилось, что различные подразделения французского издательства работают над Far Cry 2, Prince of Persia 4 и Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction. Официально анонсировали лишь последнюю.

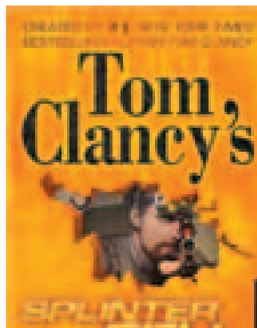

Взрослые играют в прятки совсем по другим правилам: «водят» двое хорошо вооруженных ребят, а прячется Сэм Фишер.

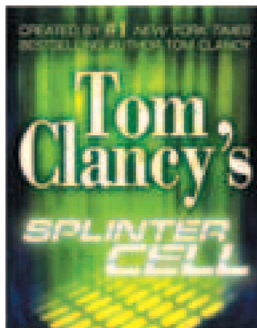

В офисной драке игрок может орудовать стулом, принтером и даже монитором компьютера.


Толстый полицейский в бронежилете не может уследить за всеми прохожими.

ПУТЬ ИЗ ИГРЫ НА СТРАНИЦЫ КНИГ

Сэм Фишер известен публике не только как герой игры, но и как литературный персонаж. В 2004 году был опубликован роман Tom Clancy's Splinter Cell. Вопреки названию книгу написал не Том Клэнси (Tom Clancy), а Раймонд Бенсон (Raymond Benson), творящий по псевдонимом Дэвид Мичелс (David Michaels). Через год вышло новое творение автора – Tom Clancy's Splinter Cell: Operation Barracuda. В 2006-м поклонники серии смогли купить Tom Clancy's Splinter Cell: Checkmate. Однако над третьим произведением работал не Бенсон, а некий малоизвестный автор.





менитое приспособление, сочетавшее в себе функции прибора ночного видения, волнового отображателя и тепловизора. Теперь надо пользоваться трофеями или покупать оружие на черном рынке. Каждый «ствол» стоит определенную сумму денег. Разумеется, никто не позволит тебе спокойно разгуливать по городу с автоматом или снайперской винтовкой. На задание разрешат взять только то, что помещается в сумке или можно спрятать под курткой. Так что самой мощной «пушкой» в твоем арсенале станет всего лишь небольшой пистолет-пулемет.

В пятой части сериала позволили устраивать кулачные бои. Сэм Фишер в совершенстве владеет навыками рукопашного боя, но при этом не постесняется огреть врага по башке какой-нибудь подвернувшейся под руку дубиной. Зачем идти с голыми руками против полицейского с дубинкой? Лучше дать ему по голове увесистым стулом, а потом схватить за грудки и швырнуть в витрину магазина. Разумеется, все разрушения просчитываются движком игры в полном соответствии с законами физики. Окружающие тебя вещи пригодятся не только во время драк. Например, убегая от охраны, никто не запрещает тебе забаррикадировать проход письменным столом. Пока соперники будут ломиться внутрь, ты успеешь выскочить на улицу и скрыться.

ХИТРЫЙ ПЛАН

Для успешного прохождения игры следует тщательно планировать свои действия. Как проникнуть в кафе? Да очень просто. Находим среди прохожих какого-нибудь бедолагу, толкаем его на землю и ждем, когда на улицу выйдет охранник, после чего без проблем пробираемся в здание.

Если ты допустишь где-то ошибку, у тебя всегда есть шанс ее исправить. Например, кто-то из посетителей кафе раскроет твои планы и поднимет тревогу. На крики прибежит полицейский патруль. Неужели это провал и надо перезагружаться? Не спеши сдаваться. Лучше иди к черному входу, открой дверь, а сам спрячься в одном из подсобных помещений. Преследователи купятся на трюк и станут искать тебя на улице.

В ПОГОНЕ ЗА ПОДРОБНОСТЯМИ

К сожалению, это все, что известно о Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction. Что нас ждет, кроме вашингтонских уровней, появятся ли ночные миссии, на каком движке создается игра, на сколько человек рассчитан мультиплеер, есть ли новые сетевые режимы? Будем надеяться, что мы получим ответы во время презентации пятой части сериала на грядущей выставке **E3 2007**. Одно можно сказать: авторы все сильнее и сильнее меняют привычный геймплей. С одной стороны, радует их тяга к экспериментам. С другой, это запросто отпугнет фанатов. **PCG**



Фишер изменил свой облик и теперь легко затеряется среди людей – он отпустил бороду и отрастил пышную шевелюру


По мнению разработчиков, осень в Вашингтонском парке – самая красивая пора.


Подобную картину можно увидеть в крупных российских городах в день десантника.


DAZED
THE DAZED DIGITAL 50
MAGGIE GYLLENHAAL TAKES CHARGE


DAZED
HIGHLY CHARGED


DAZED
JUSTIN
THE ART OF POP


DAZED


увидеть будущее
ЭКСПАТОЛОГИЯ
КАРИМ РАШИД


Хулиган
ПРАВДА, ЛОЖЬ И РЕКЛАМА


Хулиган
ОРА-ИТО
БРЭНД-ВЗЛОМЩИК


Хулиган
АНТИБРЭНДОВАЯ ОППОЗИЦИЯ
BEAUTIFUL AGONY
КЕЙИЧИ ТАНААМИ
МАКС ЧЕРНИЦОВ


Хулиган
Вадим Дымов

ТЕКСТ: АНДРЕЙ ПЕРВЫЙ



NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

И НЕТ НАМ ПОКОЯ

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
РАЗРАБОТЧИК
Obsidian Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.nwn2.com
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2007 года

Никто не сомневался, что для *Neverwinter Nights 2* сделают дополнение. Ведь история оборвалась так внезапно. Да и уровень ограничили не случайно. Как оказалось, дизайн *Mask of Betrayer* придумали еще в июле прошлого года. А осенью, когда оригинал появился в продаже, авторы взяли короткий отпуск и сразу занялись продолжением.

ДЫРА В ГРУДИ

Obsidian по праву гордится сюжетом второй серии. Но создатели утверждают, что сценарий адд-она – это лучшее, что они написали за последние годы. Причем тебе вовсе не обязательно проходить основную кампанию, чтобы вникнуть в последующие события (хотя ветераны встретят старых знакомых и узнают о судьбе некоторых поселений, где им случилось побывать раньше).

Итак, предыдущая история закончилась грандиозной битвой с Повелителем теней. Окаянный негодяй повержен, но пока рано примерять лавровые венки. У главного героя, барахтающегося в луже собственной крови, найдутся дела поважнее. Злосчастный обломок серебряного меча исчез, однако проклятие никуда не делось. Напротив, неведомое наваждение влечет его вперед – навстречу новым приключениям. Спастись, выжить и наконец обрести покой – вот о чем придется думать.

ДРУГОЙ МАРШРУТ

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide, помнится, отправила нас на восток от Невервинтера. Mask of Betrayer сделает то же самое. Но вместо одной-единственной пустыни от-



Факты

20 часов понадобится, чтобы пройти игру

50 невиданных заклинаний

50 высокоуровневых умений

кроется регион Unapproachable East, который мы еще ни разу не видели в компьютерных играх по мотивам Forgotten Reamls. Когда-то здесь верховодили могущественные империи Нарфел, Руматар, Мулоранд и Антер. А теперь на просторных землях (более 500 тысяч квадратных миль) живут варвары и знаменитые красные маги Тая (все помнят Эдвина из ***Baldur's Gate***?). Конечно, всюду нам побывать не дадут. Большая часть фабулы связана с холодными долинами Рэшемена (Rashemen), где поселилось несколько племен. Веками они спасали Фаерун от порабощения могущественными колдунами Тая. Мы заглянем в Пепельный лес и долину Иммил, спустимся в подводный город Имаскари, где живут великие ведьмы, познакомимся с одним из богов Торила и даже посетим другие измерения (ну какая же эпическая кампания без них обойдется?).

К несчастью, никого из былых соратников мы уже не встретим. Вместо них дизайнеры придумали новых спутников. Попутно они доработали систему «влияния» (Influence) на товарищей. Будешь плохо обращаться с другом, не сможешь им управлять. К тому же недовольный NPC выбросит все вещи, которые ему пришлось таскать, и не позволит менять экипировку. В конце концов он просто уйдет (если, конечно, ты не прикончишь его раньше). В дополнении нет миссий, связанных с определенным спутником, так что в тупик мы не попадем.

Я ИЗ ТАЯ

По традиции ты сможешь перенести в адд-он своего персонажа из предыдущей части. Ему сохранят умения и навыки, но отнимут часть вещей, а заодно все оружие и деньги. Однако если тебе хочется попробовать одну из новых рас или другую профессию, можно создать героя заново и сразу начать с момента гибели Повелителя теней.

Сейчас уже точно известно, что в игре наконец-то появятся genasi – потомки существ, обитающих на планах стихий (ифритов, джинов и так далее). Различают earth genasi, water genasi, fire genasi и air genasi, причем у каждого из них свой набор способностей, как, например, у субрас aasimar или tiefling.

Не обойдется и без дополнительных престижных классов (один из них Obsidian создала вместе с **Wizards of the Coast**). Пока авторы проболтались только о двух – Red Wizard of Thay и Spirit Shaman (последний так понравился самому **Фергусу Уркхарту(**Feargus Urquhart), что он собирается пройти игру заново героем-шаманом). И конечно, нас ждет полсотни высокоуровневых умений и столько же невиданных заклинаний, ведь максимальный уровень отныне тридцатый. Кстати, почти все фиты перекочуют из ***Hordes of Underdark***.

Движок тоже здорово переработали. Мы увидим еще более красивые пейзажи и красочные спецэффекты, причем системные требования не изменятся. Редактор еще больше упростят. К примеру, создатели модулей смогут использовать двухмерные картинки для портретов персонажей и монстров. Появятся новые тайлы, а заодно улучшится освещение.

Ребята из Obsidian уже сейчас намекают, что не прочь сделать еще одно дополнение и даже засесть за ***Neverwinter Nights 3***. Безусловно, поклонники сказочных ролевых игр будут им только благодарны. А пока дождемся осени и узнаем наконец, чем же закончилась история главного героя. PCG



ПРИДИ, КОСТЛЯВАЯ

В Obsidian долго ломали голову над тем, как сделать смерть персонажей более значимой. Ведь конец игры наступал лишь тогда, когда монстры убивали всех героев. Сие правило авторы трогать не стали. Зато изменили учет времени. Отныне события в мире совсем не зависят от партии. И если ты будешь слишком часто отдыхать, тратя на это драгоценные часы, наверняка что-нибудь пропустишь или опоздаешь с выполнением какого-нибудь поручения.

Впрочем, не волнуйся. Ничего действительно важного ты не пропустишь. А вот если захочется везде побывать и поучаствовать во всех событиях, то придется экономить минуты.



Среди новых монстров появится treant и night hag.



СВОИМИ РУКАМИ

Еще одной важной особенностью NWN 2 был крафтинг. В Mask of Betrayer его значительно облегчили. Отныне разрешено создавать предметы без рабочего стола. Рецепты стали намного проще, да и ингредиенты отыскать не так тяжело. Все это очень пригодится, ведь хорошие вещи на дороге не валяются, а многие схватки будут очень сложными. Конечно, новички без труда пройдут игру до конца. Но если им захочется одолеть сильнейших существ, придется изобрести правильную тактику, а заодно раздобыть самые лучшие артефакты.



И все же текстуры и модельки могли бы доработать получше.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ ПЕРВЫЙ

SIMCITY SOCIETIES

ОТСЕЧЬ ВСЕ (НЕ)НУЖНОЕ



ЖАНР ИГРЫ
Management
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Tilted Mill Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
simcity.ea.com
ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2007 года

Если ты читал позапрошлый номер Правильного журнала, то наверняка знаешь, кто такой Уилл Райт (Will Wright) и чем он прославился. И конечно же, ты не забыл, что успех ему принесла градостроительная стратегия *SimCity*, да и то не сразу. Сегодня добродушный очкарик вовсю корпит над *Spore*. И долго ему еще с ней возиться – игру перенесли аж на конец 2008 года. Видно, не все у баловня судьбы идет гладко. В любом случае ему некогда заниматься пятой серией своего главного изобретения. А потому этой пятой серии не будет вовсе.

ДРУГИМИ ГЛАЗАМИ

«Как же так?» – спросишь ты. О чем тогда статья? Что же, действительно есть у нас Федот. Да не тот. И родители у него совсем другие. Помнится, ***SimCity 4*** все ругали за сложность. Это же рехнуться можно, кипятились новички, сколько всего в голове надо держать: и за трафиком следи, и за водопроводом, и за преступностью, и за... Да что там, даже ветераны поначалу с трудом сводили концы с концами, а то и вовсе доводили город до разорения. К сожалению, EA послушала ворчунов и, похоже, сделала самые неправильные выводы: продюсеры решили здорово изменить игру.

А поскольку **Maxis** занята, они пригласили Tilted Mill Entertainment. Эта студия знакома тебе по недавней ***Caesar IV***, но если копнуть глубже, то окажется, что там работают выходцы из **Impression Games**. За последние лет пятнадцать они выпустили около десятка разных стратегий, где мы основывали и развивали поселения.

Что стало главной особенностью SimCity? Раньше прямого контроля над строительством не было. Мэр лишь выделял землю для промышленности, коммерции и жилого фонда. И уже от капризных новоселов зависело, захотят ли они там поселиться или открыть бизнес. А еще приходилось лично прокла-

Чем больше готовых домиков принадлежит определенной группе, тем сильнее она влияет на внешний вид всего города



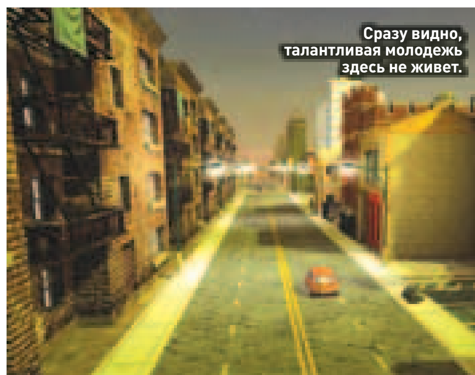


Факты

1 великая идея разрушена до основания

12 миллионов копий сериала SimCity продано

350 типов зданий


Сразу видно, талантливая молодежь здесь не живет.

дывать трубы и линии электропередач, обустраивать парки, следить за здравоохранением, образованием и правопорядком. Теперь можно с чистой совестью об этом забыть. В Societies целых три с половиной сотни построек. Выбирай любую (ну почти любую) и ставь куда угодно. Точно как в «Цезаре».

КТО В ТЕРЕМОЧКЕ ЖИВЕТ

Но не все так просто. Авторам, похоже, очень понравилась идея студии **Monte Cristo** разделить общество на несколько социальных слоев (поначалу вообще непросто понять, чем детище Tilted Mill отличается от ***City Life***). Всего будет шесть групп, у каждой – свои предпочтения: стремление к знаниям, богатству или славе, трудолюбие, покорность или преданность своему делу. Причем у всех «фракций» есть по три типа сооружений: жилые дома, офисы и развлекательные заведения.
В самом начале тебе доступно лишь несколько зданий каждого вида. Чем больше готовых домиков принадлежит определенной группе, тем сильнее она влияет на внешний вид всего города. Пригласи к себе талантливую молодежь – и вместо обычных фонарных столбов увидишь причудливые гигантские рождественские леденцы с лампочками, а дома превратятся в сказочные замки и пряничные дворцы. Если усилишь контроль за жизнью горожан и отправишь всех недовольных в центры перевоспитания, то на каждом углу появятся камеры, а жители переселятся в однотипные безликие многоэтажки. Авторы обещают, что мы получим то общество и такой мегаполис, которые пожелаем. Поселение друидов? Пожалуйста. «Город-призрак»? Деревеньку религиозных фанатиков? Будьте любезны.
Единственное, что сохранилось от оригинальной SimCity, – влияние неблагоприятных построек на окружающую обстановку. Простые работяги жить не могут без бара, но там они напиваются и выползают на улицу побузить. Однако, если пивнушку не построить, мерзавцы просто не выйдут на работу и уж подавно не станут платить налоги. Поклонникам российской милиции наверняка понравится коррумпированный полицейский участок. С его помощью мэр «войдет в долю» и получит свою часть от взяток хранителям правопорядка.
Вот такой вот «сюрприз» нам преподнесли. Думаю, никто не удивился реакции фанатов. Безусловно, это совсем не та SimCity, к которой мы привыкли. Вместо сложного «симулятора мэра», по которому даже обучают студентов в университете, мы получили довольно необычную стратегию. К сожалению (или все-таки к счастью?), развлекательную. **PCG**



В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

Пожалуй, самым неприятным для фанатов сюрпризом стала графика. Они даже поговаривают, что четвертая серия выглядела куда лучше. Так ли это, судить не беремся. Тем более все запросто может поменяться. Но дизайн беспокоит не на шутку. Трудно представить, чтобы люди, сколь бы талантливыми они ни были, селились в замках Спящей красавицы или шоколадных теремках. Поголовно.
А ведь конкуренты не дремлют: Monte Cristo уже анонсировала свою новую стратегию – Cities Unlimited. Там и дизайн не столь вольный, и заниматься надо развитием инфраструктуры города, а не возиться с глупыми горожанами.


Вот так выглядит район, где живут богатеи, помышляющие только о деньгах.



КНУТ И ПРЯНИК

В City Life горожане из разных социальных прослоек не могли ужиться друг с другом. Примерно то же самое мы увидим в SimCity Societies. Собственно, одна из главных задач любого мэра – продуманная планировка, когда враждующие группировки просто не встречаются друг с другом. Ведь хмурые гэбэшники сразу арестуют артистичного клоуна, а вместе с ним и парочку зевак, которых тот развлекал. А это обеспокоит смышленых молодцев, и пошло-поехало.


Большой Брат следит за тобой.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ ПЕРВЫЙ





Парашютисты могут высадиться в тылу противника и быстро лишить его ресурсов. А еще в игре есть передвижная артиллерия.

SID MEIER'S CIVILIZATION 4: BEYOND THE SWORD

MASTER ALPHA CIVILIZATION OF ORION CENTAURI 4.5

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
Firaxis Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.civilization.com
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2007 года

В наши дни ни одна успешная игра не обходится без дополнения. Правда, авторы, как правило, не слишком стараются: одна-две расы, несколько карт, парочка видов оружия – вот и весь набор. Можно нацепить бирку $35.95 и отправлять в магазины. Firaxis – не исключение. Прошлогодняя Warlords (да и все адд-оны *Civilization III*) не слишком впечатлила. Уж никак не сравнить с *Civilization II: Fantastic Worlds* или *Test of Time*. Но подопечные Сида Мейера наконец-то одумались. *Beyond the Sword* удивит даже скептиков.



У юнитов появятся новые скиллы и способности.

РЕЛИГИЯ ДОЛЛАРА

Создатели внимательно изучили все слабые места четвертой серии. Например, религию. Поначалу она очень важна, но на поздних этапах теряет свое влияние. Что придет ей на смену? Вечнозеленый доллар и большой бизнес. После изобретения корпораций ты получишь шанс основать деловую компанию в одном из городов. Но понадобится один из великих сынов отечества. К примеру, для консорциума Standard Ethanol нужен прославившийся ученый, а продуктовой фирме Cereal Mills не обойтись без знаменитого торговца. Потребуются и соответствующие ресурсы: уголь, кукуруза, пшеница, золото и многие другие. К тому же город, где расположена штаб-квартира, обязан платить особый налог. Сложно, не правда ли? Зато ты получишь отчисления от всех сделок и другие бонусы.
Расширение влияния корпораций напоминает распространение веры. Только вместо миссионеров мы готовим бизнесменов. А затем отправляем их в соседние города, где и открываются фи-

Торопыги очень удивятся, когда их сияющий линкор уступит скоростному крейсеру соперника, созданному при помощи более совершенных технологий





Факты

10 новых цивилизаций

12 сложных сценариев

16 лидеров наций

лиалы. Однако помни, что экспорт может здорово навредить. К примеру, соперники смогут строить танки, если ты откроешь у них представительство нефтяной компании.

Еще одна доработанная деталь – шпионаж. Прежде штирлицы появлялись в игре очень поздно, да и проку от них было немного. Теперь спецслужбы возникают гораздо раньше, а для их поддержки мы перераспределяем национальный доход. Отныне деньги тратятся не только на культуру и науку, но и на диверсии. Накопив нужное количество специальных баллов, ты организуешь бунт во вражеском городе, отравишь запасы воды, уничтожишь нужное здание, изменишь у противника систему государственного управления и даже похитишь его золотой запас. Очки понадобятся и собственной контрразведке, чтобы бороться с чужими агентами.

КАК СТАТЬ ПАПОЙ

Изменились условия победы. Отныне дипломатический триумф возможен до появления ООН. Достаточно изобрести теологию, а затем выстроить чудо света – Апостольский дворец (резиденция Папы Римского). Победив на выборах мирового лидера, ты с его помощью повлияешь на единоверцев: запретишь им воевать и даже прикажешь вернуть захваченный город бывшему владельцу. Почему они согласятся? Дело в том, что Дворец дает существенный бонус к производству. И каждый, кто воспротивится воле совета, его потеряет. Да еще вызовет недовольство собственного народа.

Предпочитаешь отгрохать космический корабль? Что ж, твое право. Только теперь выигрывает вовсе не лидер, быстрее всех соорудивший звездолет и запустивший его в космос. Торопыги очень удивятся, когда их сияющий линкор уступит скоростному крейсеру соперника, созданному при помощи более совершенных технологий. Хвалу воздадут лишь тому, кто первым достигнет Альфа Центавра. По слухам, можно даже захватить медлительные вражеские корыта прямо в космосе, вместе с колонистами.

Многие не любят Civilization за однообразие. Сколько ни играй, а ничего в мире не происходит: знай себе строй да войска снаряжай. Отныне в твоем государстве (да и в мире тоже) случаются различные события. Грызуны уничтожают посевы, стихийные бедствия подкашивают экономику, художники и артисты создают произведения искусства, а строптивые девицы собираются замуж за басурманов. Зачастую нам предложат несколько решений для той или иной ситуации, и надо постараться, чтобы не испортить отношения с соседями. Или, что еще хуже, с собственными подданными.

Фанаты создали множество модов для ***Civilization IV***. Есть даже свои «Звездные войны». Firaxis внимательно изучила опыт поклонников. В этот раз нас ждут воистину невероятные приключения. Космический режим напоминает знаменитые ***Master of Orion*** и ***Alpha Centauri***. Надо основать и укрепить галактическую империю, попутно выяснив, что случилось с Землей. Фэнтези-сценарий расскажет о судьбе народа, борющегося со злобным божеством. Наконец, Afterworld – аналог всеми любимого ***X-Com***, правда, бороться будем не с инопланетянами, а с существами из потустороннего мира. Надо ли говорить, что во всех случаях мы увидим совершенно незнакомые технологии, юнитов и графику (даже драконы встречаются!). Впечатляет. **PCG**



СЛОМАННЫЙ МЕЧ

Поклонники мультиплеера давно просили ускорить переход к поздним эпохам. Их мольбы услышаны. Теперь можно начинать игру с какого угодно периода. В зависимости от выбранного года нам выделят определенную сумму денег, которую мы потратим на города, юниты, постройки и даже инфраструктуру.

Поселения тоже расставим сами, без участия компьютера. Кстати, отсюда и название дополнения – «После меча». Ведь античный период да и средневековье не так интересны, если играть по Сети с друзьями. А вот если в начале сразу будет развитая империя, противостояние станет куда интереснее.



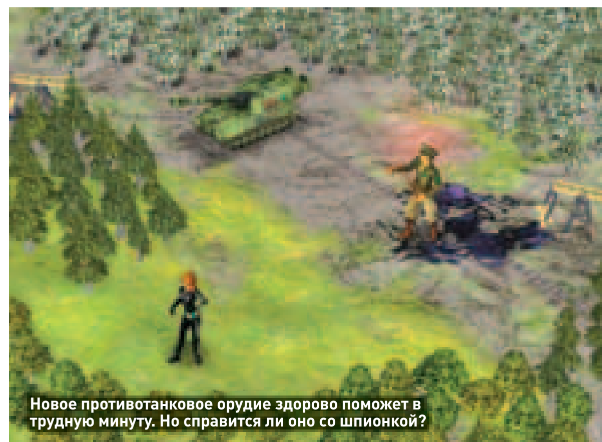
Появится много новых юнитов, в том числе слон с баллистой на спине.



ГОСУДАРСТВО И НАЦИЯ

Конечно, не обойдется без новых цивилизаций, лидеров и чудес света. Вернутся всеми любимые вавилоняне (Хаммурапи), появятся византийцы (Юстиниан I), голландцы (Вильгельм Оранский), эфиопы (Зара Якоб), хмеры (Суриаварман), майя (Пакаль II), португальцы (Жоао II), шумеры (Гильгамеш) и – куда же без них – «коренные американцы» – индейцы (Сидящий бык).

Есть и Священная Римская империя, неизвестно как угодившая в список народностей. Править ей доведется Карлу Великому.



Новое противотанковое орудие здорово поможет в трудную минуту. Но справится ли оно со шпионкой?

ТЕКСТ: АНДРЕЙ ПЕРВЫЙ





Очень много внимания уделили звуку. Взрывы станут еще реалистичнее. Более того, мы без труда различим, какие именно юниты открыли огонь.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

СИДИ В ОГОРОДЕ

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИК
Relic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.company-ofheroesgame.com
ДАТА ВЫХОДА
Октябрь 2007 года

Все-таки хорошо, что существуют в нашем мире посредственность и бездарность. Иначе как бы мы узнали, что есть вещи по-настоящему гениальные и неповторимые. Разве можно по достоинству оценить *Company of Heroes* без выгодного фона из всяких там *«Блицкригов»* с миллионом безликих адд-онов и прочей ерунды, которой нас пичкают отечественные издатели. Западные, впрочем, тоже не отстают и осыпают с головы до ног непотребными стратегиями и шутерами про Вторую мировую.

Relic знает себе цену. Ребята не торопятся, тщательно просчитывают каждый шаг и держат нос по ветру. Результат соответствующий: общемировое признание, куча проданных коробок и армия фанатов, которые ждут продолжения.

РУССКИЕ НЕ ПРОЙДУТ

Авторы утверждают, что ***Opposing Fronts*** куда интереснее и масштабнее оригинала. Обе новые кампании



Как и раньше, игра сохранит все разрушения и даже трупы. Ты увидишь их в следующей миссии на той же карте.

рассчитаны на семнадцать часов геймплея (предыдущая игра проходилась за пятнадцать).
«Поклонники» президента Буша и всей звездно-полосатой нации вздохнут с облегчением: на смену американцам пришли англичане, которым предстоит биться за город Кан. Главные козыри солдат Его величества – мобильность и защита. А что поделать, бронетехника у ребят слабая, пехота хилая. Такие в открытом бою не одолеют немецкие орды. И привычные заграждения из мешков с песком им не помогут. Ну и не

Солдаты Георга VI способны очень быстро собрать все свои пожитки (и даже здания), а затем перебраться на переднюю линию фронта и снова окопаться



Факты

2 новые армии

2 кампании: битва за Канн и операция «Огород»

2 типа офицеров у британцев

надо. Ведь британцы умеют рыть траншеи и окопы. Спрятавшись там, они без проблем выдержат натиск самой мощной техники. Да еще и здорово проредят вражеские полки.
Древо развития англичан позволяет совершенствовать разные виды юнитов. К примеру, Королевскую канадскую артиллерию. Мы выбираем виды обстрелов (допустим, поиск и уничтожение германских мортир или особая канонада по территориям, которые планируем захватить), а также бонусы вроде увеличения дальности поражения.
Королевские спецназовцы высаживаются в тылу у ничего не подозревающего противника и даже перебрасывают туда легкие танки Tетра I. Причем последние играючи превращаются в передвижные базы, где можно тренировать свежие подразделения. Не чураются бойцы и шпионажа: они всегда разузнают обстановку, немного развеют «туман войны», а заодно подскажут, чем занимаются ученые противника и что он строит на своих заводах.
А еще есть инженеры. Благодаря им ты призовешь на помощь разные модели танков Кромвель (противопехотные и бронебойные), а также укрепишь свои рубежи.
Офицерский состав представлен двумя типами бравых командиров. Лейтенанты воодушевляют солдат на ратные подвиги. Капитаны обычно прячутся на базе и ускоряют подготовку новобранцев. Только эти два юнита могут получить у британцев звание ветеранов. Наконец, самая приятная особенность. Солдаты Георга VI способны очень быстро собрать все свои пожитки (и даже здания), а затем перебраться на переднюю линию фронта и снова окопаться.
Кто поборется с жителями Туманного Альбиона? Конечно же, элитные дивизии Панзера, которым досталась осточертевшая операция «Огород». Что их отличает от регулярных войск Вермахта? Невероятная огневая мощь, скорость и практически полное отсутствие защитных укреплений. Пехотинцы предпочитают прятаться внутри собственной техники и вести оттуда шквальный огонь по неприятелю.
Один только перечень машин чего стоит: Fallschirmjager, Marder III, Hertzer, Jadgpanther (авторы величают его движущимся бункером), Tiger II (уничтожает американский Шерман с расстояния 2.5 километра).
«Доктрины» у немцев всем на зависть. Коварные нацисты замедлят наступление противника (блокируют дороги и выроют ямы). Им подвластны самые мощные мортиры и осколочные орудия, не говоря уже о противотанковых бронемашинах.

ВОЗЛЮБИ ДОЖДИК

Company of Heroes никогда не добилась бы такого успеха, если бы не бесподобная картинка и постановка батальных сцен. Разработчики обещают, что Opposing Fronts станет еще зрелищнее. Поддержку DirectX 10 и так уже добавили патчем. Теперь появятся и погодные эффекты, а также динамическая смена дня и ночи. И это не просто сусальные украшения. Колеса броневиков вязнут в размытой непогодой земле, ливень застилает взор, а темной ночью бойцы почти ничего не видят. Когда взойдет солнце, перед твоими глазами предстанут остовы уничтоженной во время позднего сражения техники и искалеченные трупы воинов. Более того, Relic улучшит физику (а заодно понизит сложность ее обсчета для электронных мозгов) и AI техники, который в оригинале здорово пробуксовывал. PCG



БЕСПЛАТНЫЕ РЕЛИКВИИ

Авторы понимают, что без мультиплеера нынче далеко не уедешь. Company of Heroes показала класс, но есть ли предел совершенству? К выходу дополнения готовится серьезное обновление службы Relic Online. Мы увидим новые режимы, измененный подсчет статистики и другие приятные особенности. Все карты из оригинальной игры переработают с учетом возможностей Opposing Fronts. А чтобы те, кто еще не успел купить адд-он, не горевали, многое им попросту подарят отдельным патчем. Например, погоду.


Какие смельчаки в британской армии! Даже каску не надевают.



СЛОЖНАЯ АРИФМЕТИКА

Relic верна своим традициям: Opposing Fronts – самостоятельная игра, которой не требуется для установки оригинальная Company of Heroes. Более того, в многопользовательском режиме владельцы разных версий смогут беспрепятственно играть друг с другом. Те, кто купил CoH, будут командовать американцами и Вермахтом. Обладатели OF – англичанами и Панзером. Одно правило осталось неизменно: всегда силы союзников должны противостоять Рейху. Натравить немцев друг на друга не позволят.


Плохая погода здорово поменяет тактику наступления и обороны.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР КРАСНОВ




В Juiced 2 виртуальный оператор выбирает самые зрелищные ракурсы. Готовься к захватывающим повторам!


Лицо соперника без труда можно разглядеть даже на повышенных скоростях.

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

ЗАТЯНУВШИЙСЯ ДРИФТ

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Juice Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 10
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.juiced2hin.com
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2007 года

Обычные заезды по пересеченной местности на раллийных машинах, обклеенных с колес до крыши рекламой, постепенно надоедают простым игрокам. Народу подавай блестящие болиды ядовитых окрасов, несущиеся по улицам ночных мегаполисов, нитроускорители и девчонок в облегающих майках.

НЕУПРАВЛЯЕМЫЙ ЗАНОС

Мода на стритрейсинг за последние годы не исчезла. Для многих гоночные аркады ***Need For Speed: Underground*** и ***Need For Speed Carbon*** давно стали своеобразными иконами жанра. Поэтому немудрено, что появилось огромное количество клонов и подражаний. Первая часть ***Juiced*** стала одним из таких «последователей». Многое ее создатели почерпнули из Need For Speed: Underground. Тем не менее игра по праву заслужила признание публики и принесла создателям приличный капитал. Так что никто не удивился, когда студия **Juice Games** объявила, что работает над продолжением.

Вспомним, чем порадовала поклонников вторая часть Need For Speed: Underground: еще большим числом машин и трасс, новыми режимами, похорошевшей картинкой и дополнительными вариантами раскраски авто. Примерно такой же список улучшений и в ***Juiced 2: Hot Import Games***.

Авторы особенно гордятся обновленным автопарком. Всего здесь девяносто машин от именитых производителей: BMW, Dodge, Toyota и Honda. Лицензированные марки, конечно, никогда не помешают в гоночной игре, но будь готов к традиционному подвоху: корпуса автомобилей покорежить нельзя. Даже если ты с включенным ускорителем влетишь в стену, твоя ненаглядная с любовью разукрашенная «Хонда» останется без единой царапинки. Но ничего, поклонники компьютерных уличных гонок давно привыкли к такому упрощению. Более того, внешний вид автомобиля станет одной из главных твоих забот, так что вряд ли бы тебе понравилось смотреть на искореженный болид, на облагораживание которого ты потратил несколько часов. Да-да, именно часов, потому что разработчики приготовили самые невероятные способы моддинга. Любители подолгу сидеть в гараже почувс-







Факты

6 крупных городов

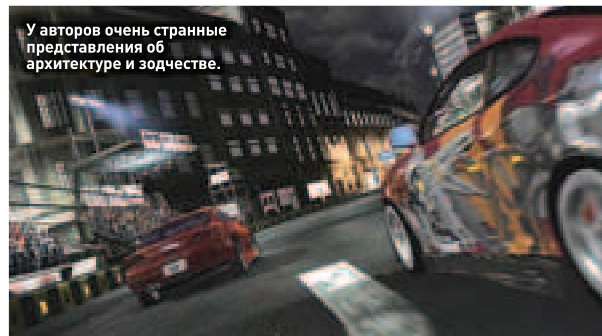
90 мощных автомобилей

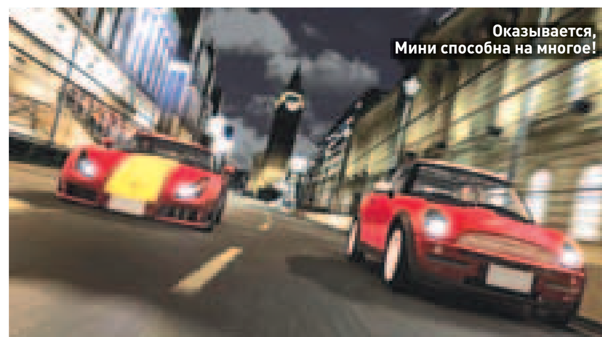
350 деталей для тюнинга



ПЛАСТМАССОВЫЙ МИР

Juiced 2 помимо PC выходит также в формате PlayStation 3 и Xbox360. Разумеется, некрасивая гонка на консолях нового поколения не имела бы никаких шансов на успех, поэтому картинку авторы постарались сделать безупречной. Действительно, на скриншотах модели машин (в особенности благодаря экзотической раскраске) смотрятся великолепно. Но в роликах мир игры кажется неживым. Уж слишком все ярко и безвкусно.


У авторов очень странные представления об архитектуре и зодчестве.

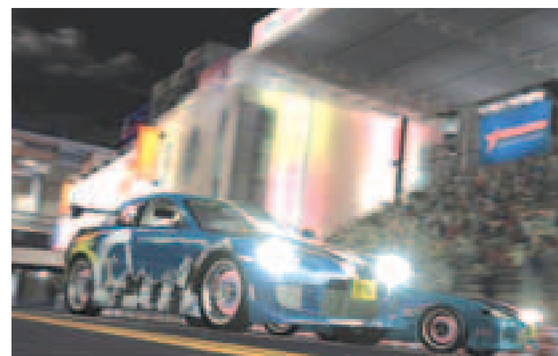

Оказывается, Мини способна на многое!

твуют себя как дома. Можно изменять все: зеркала, спойлеры, стекла, фары, колеса, бамперы и, конечно, окраску. Цветам разработчики придают особое значение: в Juiced 2 ты не просто перекрашиваешь тачки, допустим, из серебристого в черный, но еще и наносишь на корпус умопомрачительные изображения. В игре полно возможностей создать из простой гоночной машины шедевр дизайнерского искусства, так что работы в виртуальном гараже тебе хватит на долгие часы. Кроме того, разрешат изменить внешность своего альтер-эго. Хотя вряд ли стоит ждать от Juiced 2 такую же гибкую систему генерации персонажей, как в ***The Sims 2***. Но забудем, что главные события происходят на дорогах мегаполисов. Городов авторы приготовили не так много. Ты погоняешь по улицам Рима, Лондона, Парижа, Сиднея и Сан-Франциско. Судя по первым картинкам и роликам, трассы друг от друга практически не отличаются, если не брать в расчет задний фон и достопримечательности. Но, сам понимаешь, получше рассмотреть Биг Бен, Колизей и Оперный театр Сиднея, двигаясь на огромной скорости, вряд ли получится. На первый план опять выходят неугомонные соперники, опасные повороты и кнопка включения нитроускорителя.

ПАРИЖСКИЙ ДРИФТ

Задания в игре разделены на два режима: Circuit (традиционный кольцевой заезд) и Drifting (управляемый занос). Если с первым все понятно и ничего нового уже не придумаешь, то второй вид гонки совсем недавно стал популярным. Во время дрифтинга ты находишься на трассе один. Все, что от тебя требуется, – как можно чаще входить в занос и тем самым зарабатывать очки. Если ты играл в ***Need For Speed: Underground 2***, то сразу поймешь, что к чему в Juiced 2.
Думаем, никто не сомневается, что из игры получится хит. Тема стритрейсинга популярна как никогда, да и разработчики далеко не новички. **PCG**

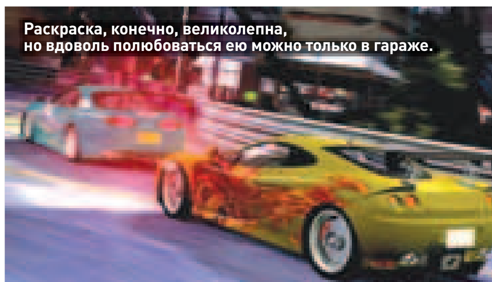




ВИРТУАЛЬНАЯ КАРЬЕРА

Проходя игру в одиночном режиме, ты движешься вверх по карьерной лестнице, зарабатываешь деньги, открываешь секретные трассы, заводишь друзей и наживаешь врагов. Одна из самых важных особенностей Juiced 2 в том, что все это можно делать в режиме онлайн! Разумеется, вместо компьютерных соперников ты встретишься с настоящими людьми, которые тоже жаждут победы. Сможешь договариваться с другими игроками, заключать союзы, переписываться в чатах, обмениваться информацией. Мне такой мультиплеер очень хочется назвать MMO-Racing.


Как тебе изображение Косы Смерти на багажнике этой тачки?


Раскраска, конечно, великолепна, но вдоволь полюбоваться ею можно только в гараже.


Гараж оформлен намного лучше, чем в том же Need For Speed: Underground 2.

ТЕКСТ: ЛИЯ "PUSHISTIK" НОВИКОВА



HAZE
НА ИГЛЕ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
UbiSoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Free Radical Design
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 24
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.hazegame.com
ДАТА ВЫХОДА
2007 год
ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Far Cry, Crysis, Half-Life 2
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Дэйв Доак (Dave Doak) – один из четырех основателей Free Radical. Участвовал в разработке Time Splitters, Time Splitters 2, Second Sight как программист. Сейчас он занят руководящей работой.

В конце года бравые хлопцы из Free Radical Design собираются опровергнуть пропагандистское выражение «Путь чемпиона – путь без допинга». Ведь их новый проект целиком и полностью завязан на потреблении лошадиных доз стимулятора, который в мгновение ока делает траву зеленее, воздух чище, солнце ярче, а войну – бесконечно веселым занятием. Отсюда и название – Haze, то есть туман в голове.

ЛИГАЛАЙЗ В МАССЫ!

Будущее. Все государства распустили свои армии, все военные поручения выполняют Большие корпорации. Самая крупная среди них – Mantel Global Industries, добившаяся завидных успехов в биоинженерии. Собственно, благодаря этому наемники компании и стали самыми лучшими. Дело в том, что Mantel разработала специальный стимулятор, который в мгновение ока улучшает способности человека. К сожалению, от него появляется зависимость. Бойцы быстро подсели на нектар (так назвали дурман).


Мультиплеер обещает быть жарким.

Нам доверят судьбу Шейна Карпентера – простого солдата удачи, поступившего на службу в Mantel Global Industries. В начале игры главного героя отправляют в Южную Америку, где неожиданно вспыхнуло восстание. Вместе с товарищами Карпентеру предстоит исследовать джунгли, уничтожать повстанческие базы и помогать мирным жителям. Программу обещают очень насыщенную: стремительные гонки на багги, зачистки подземных бункеров, битвы с вертолетами, перестрелки в лесных дебрях и прочее, прочее, прочее.
Чем-то напоминает ***Far Cry***, только действовать предстоит не в гордом одиночестве, а в компании сорат-

Одурманенный пехотинец страшнее женщины за рулем. Из-за галлюцинаций балбес легко спутает товарищей с повстанцами







Факты

1 Зловещая мегакорпорация

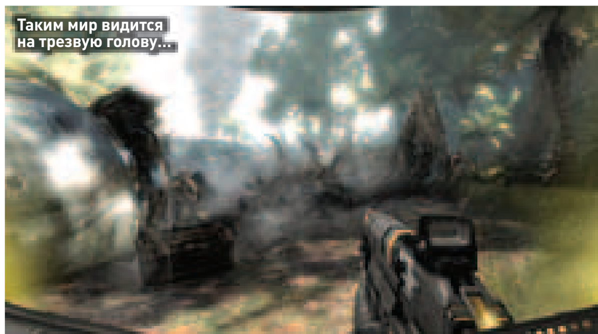
1 Страшная Тайна

24 вояки в мультиплеере

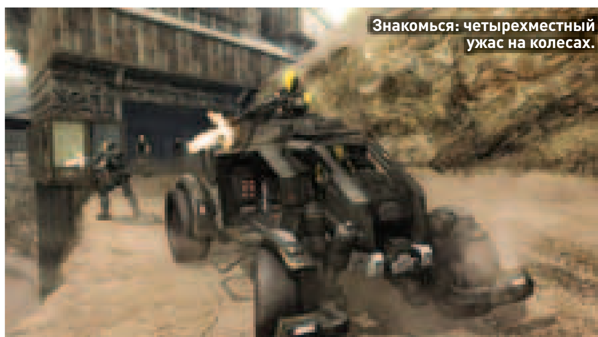


ТОРКАЕМСЯ ВМЕСТЕ

Даешь брутальный мультиплеер! Если верить создателям, сетевые баталии запомнятся нам всерьез и надолго. Кроме стандартного Deathmatch в Haze есть нечто поинтереснее – аналог режима Assault из серии Unreal Tournament. То есть ты вместе с… эээ… командой таких же наркоманов будешь выполнять различные задания на время, постепенно прорываясь к финалу. Карт Free Radical сделает совсем немного, однако они обещают искупить это запредельным качеством. Что ж, перспектива сражаться рядом с бойцом, в любую секунду готовым слететь с катушек, заманчива…



Таким мир видится на трезвую голову…



Знакомься: четырехместный ужас на колесах.

ников. Кстати, о них. Авторы обещают придумать интересных персонажей, у каждого из которых своя история и тайны. Если втереться к ним в доверие, они с радостью поделятся с тобой своими секретами.

Как и Шейн, наши друзья тоже потребляют нектар, причем он может довести их до безумия. Если это случится (или если парень погибнет), Корпорация пришлет замену. Но уже в следующей миссии, и это будет совсем другой человек.

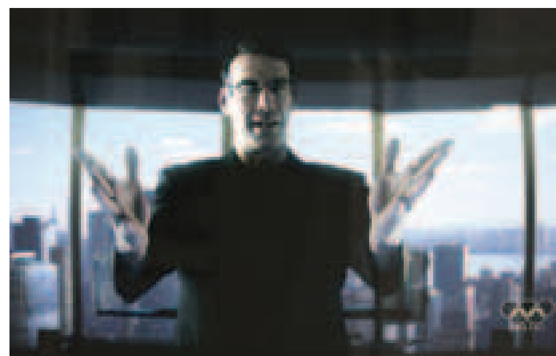
О ВРЕДЕ

Перейдем к самой «приятной» особенности игры. Основная цель в Haze – не умереть от передозировки. Небольшой запас каждый наемник берет с собой на задание. У наркотика много чрезвычайно полезных для солдат свойств: солдаты становятся более быстрыми, живучими и сильными. Такой легко отшвырнет врага прочь легким ударом в челюсть. Также герои станут лучше различать противников в темноте и одним метким выстрелом отправлять их к праотцам. Ну чем не сказка?

Однако помни о последствиях! Одурманенный пехотинец страшнее женщины за рулем. Из-за галлюцинаций балбес легко спутает товарищей с повстанцами. Порой он просто теряет над собой контроль и стреляет во все, что шевелится. Причем такое случается не только из-за чрезмерной дозы. Если подопечному прострелили баллон с наркотиком, эффект будет тот же самый. Кстати, повстанцы об этом знают и не побрезгуют воспользоваться подлым приемом.

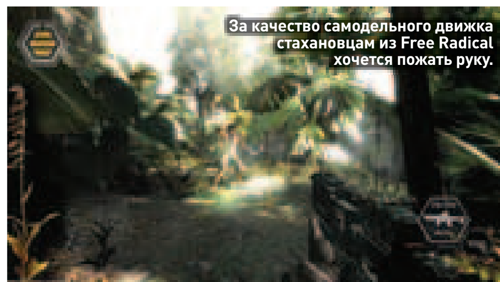
Разработчики гордятся своим движком. И, признаться, есть чем. Судя по скриншотам и роликам, у нас будет достойный конкурент ***Crysis***. Тропики в исполнении Free Radical поражают невероятно реалистичными зелеными зарослями, переливающимися водопадами, ярким летним солнышком… Романтика! На модели вояк не пожалели полигонов, к тому же картинку облагораживают продвинутые постэффекты. Конечно, такая технология наверняка потребует мощного компьютера. Впрочем, апгрейд того стоит, как ни крути.

Авторы обещают выпустить свое детище сразу на всех платформах нового поколения до конца 2007 года. В том числе на PC. Это, скорее всего, означает, что где-нибудь в феврале 2008-го Haze, возможно, появится на наших винчестерах. Одно можно сказать точно: игра заслуживает пристального внимания и почетного места в списке самых ожидаемых проектов ближайшего будущего. Я пошла зачеркивать дни в календаре. **PCG**

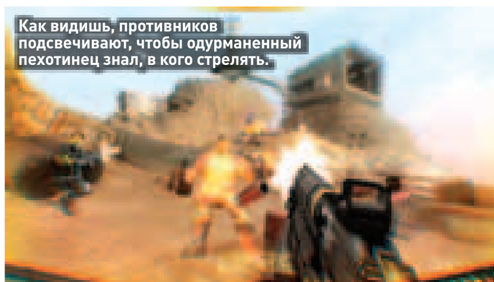


ТРЕЗВЫЙ ВЗГЛЯД

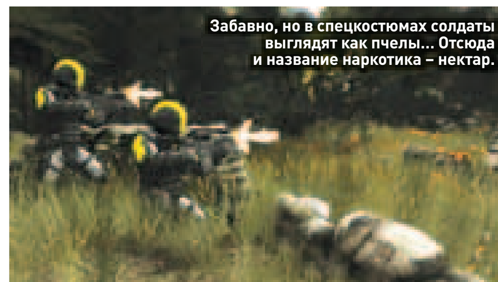
Как ты, наверное, помнишь по Second Sight, Free Radical умеет рассказывать захватывающие истории. Судя по всему, в Haze нас тоже ждет замечательный сюжет, где мы непременно раскроем Главную Страшную Тайну. Дело в том, что нектар также искажает восприятие реальности у принявшего его человека. Например, под кайфом мир покажется тебе ярким и красочным (спасибо особым спецэффектам)… Но как только начнется ломка, картина резко изменится. Ты увидишь противный дождь, природа вокруг вмиг преобразится, а предсмертные крики врагов станут невыносимой какофонией.



За качество самодельного движка стахановцам из Free Radical хочется пожать руку.



Как видишь, противников подсвечивают, чтобы одурманенный пехотинец знал, в кого стрелять.



Забавно, но в спецкостюмах солдаты выглядят как пчелы… Отсюда и название наркотика – нектар.

РЕЦЕНЗИИ

Темная
сторона силы



Почувствуй
СИЛУ
Правильного!

Светлая
сторона силы





ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1997 Братья Бо (Bo) и Ульф Андерссоны (Ulf Andersson) открыли в Стокгольме компанию GRIN.

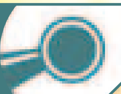
2001  В продаже появился дебютный проект шведских разработчиков – фантастическая аркадная гонка Ballistics.

2002 В октябре выходит Bandits: Phoenix Rising. На сей раз игрокам предложили забыть про футуристические байки и сесть за руль хорошо вооруженных автомобилей.

2006 В мае состоялся релиз Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter. Игра оправдала ожидания фанатов сериала.

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

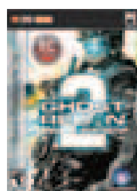
Ищи дневник разработчиков на диске!



Игра месяца

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

НЕЗАКОНЧЕННАЯ ВОЙНА С ТЕРРОРИЗМОМ



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Tactical Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI

РАЗРАБОТЧИК
GRIN

ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

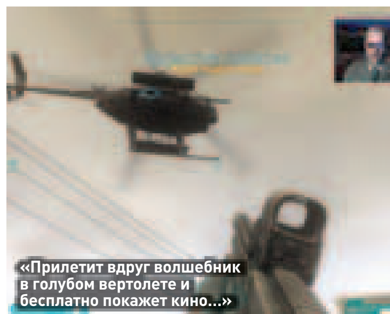
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНТЕРНЕТ
www.ghostrecon.us.ubi.com/graw2/

ПОХОЖЕСТЬ
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

После выхода *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas* на один тактический FPS стало меньше. Ubisoft Montreal создала всего лишь зрелищный тир с красивыми трехмерными мишенями, интерактивный тур по самым ярким казино, сказку о бравых бойцах международной антитеррористической организации «Радуга». У любителей реализма осталась одна надежда – студия GRIN. Чуть больше года назад шведские разработчики выпустили *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter*, а вскоре пообещали сотворить вторую часть, еще интереснее и правдоподобнее.



«Прилетит вдруг волшебник в голубом вертолете и бесплатно покажет кино...»

СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ

События предыдущего эпизода разворачивались в 2013 году. Подразделение «Призраки» за пару дней освободило Мехико и прилегающие к нему окрестности от террористов, а заодно бравые спецназовцы спасли жизнь американскому и мексиканскому президентам. Казалось бы, зло наказано, добро восторжествовало, и теперь воцарится мир и порядок. Ан нет, поражения только раззадорили бунтовщиков. В 2014 году вооруженные восстания вспыхнули в Мексике. У самых границ США в городе Сьюдад-Хуарес собралось большое количество солдат и бронетехники. Единственное препятствие на их пути – возведенная вдоль границы высокая стена длиной в 1900 миль. В любой момент враги мо-



Пример грамотного взаимодействия: Митчелл контролирует один участок дороги, а его напарник – другой.

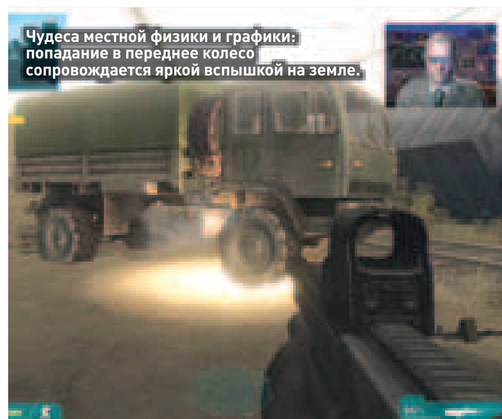


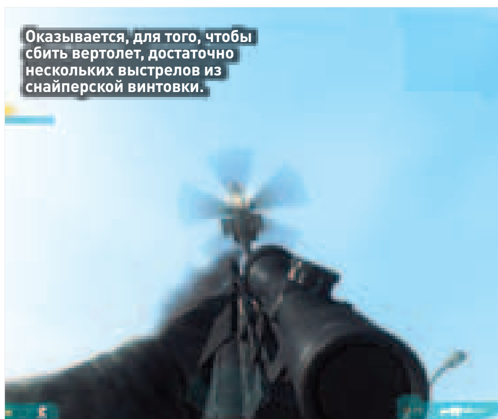
Факты

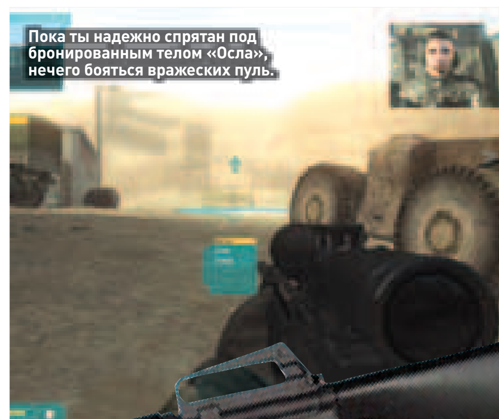
4 спецназовца противостоят сотням террористов

10 одиночных миссий объединены в три главы

72 часа дало командование на усмирение террористов


Чудеса местной физики и графики: попадание в переднее колесо сопровождается яркой вспышкой на земле.


Оказывается, для того, чтобы сбить вертолет, достаточно нескольких выстрелов из снайперской винтовки.


Пока ты надежно спрятан под бронированным телом «Осла», нечего бояться вражеских пуль.

гут разрушить преграду и вторгнуться к своим жирующим соседям. Американское командование решило нанести упреждающий удар и поручило войскам спецназа выполнить ряд заданий в тылу противника. Однако не все так просто, как кажется на первый взгляд. Мятежники раздобыли сохранившиеся со времен развала СССР ядерные боеголовки.

СПЕЦНАЗОВСКИЙ МИКРОМЕНЕДЖМЕНТ

По традиции перед началом каждой миссии мы слушаем брифинг. Затем необходимо сформировать команду. На задание обычно отправляются командир отряда и три напарника (иногда приходится действовать вдвоем или в одиночку). Профессий четыре: автоматчик, снайпер, пулеметчик и гранатометчик. Хорошо, что медик доступен только владельцам приставок нового поколения, иначе бы PC-версия превратилась из реалистичного тактического FPS в разудалую стрелялку а-ля ***Call of Duty 2***. У рядовых бойцов три типа оружия: основное, дополнительное, пистолет или взрывчатка. Единственное исключение – главный герой капитан Скот Митчелл. Только ему позволили таскать четыре. При этом есть строгое ограничение по весу, так что унести с собой весь арсенал не получится. Основное стрелковое оружие, кроме пулеметов, можно оснастить оптическими прицелами и глушителями. Наибольший выбор у автоматчиков. Вдобавок ко всему ребятам разрешили прикреплять к штурмовой винтовке подствольный гранатомет или дополнительную рукоятку для улучшения кучности стрельбы.

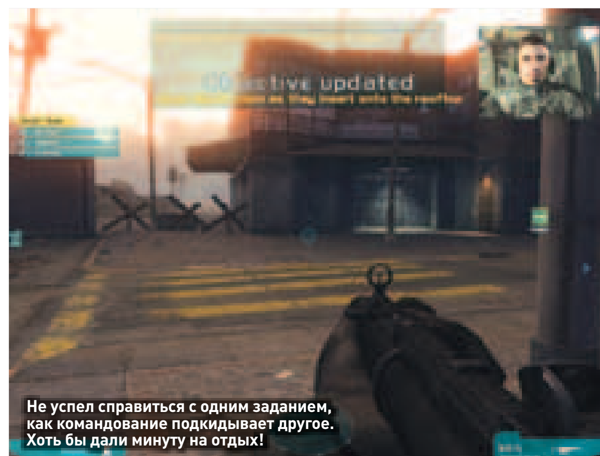


БУДУЩЕЕ ВИНТОВКИ

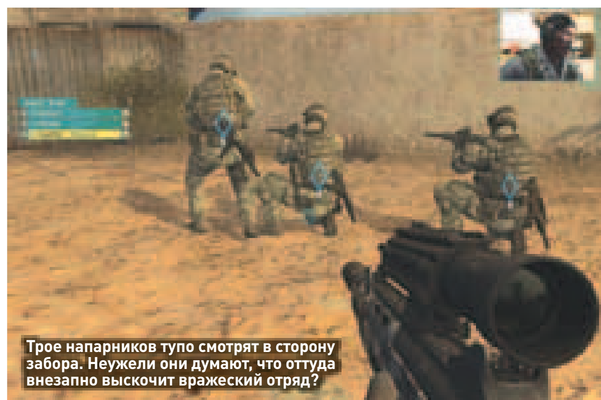
Поборники предельного реализма нашли в творении GRIN маленькую неточность. Среди прочих «стволов» бойцам спецотряда «Призраки» доступна Beretta RX4 Storm. Однако сейчас винтовка позиционируется производителями как оружие для самообороны, охоты, спортивной стрельбы, но никак не для регулярной армии и уж тем более не для спецподразделений. Скоро Beretta RX4 Storm поступит на вооружение итальянских карабинеров. Быть может, к 2014 году винтовкой заинтересуются и профессиональные военные.

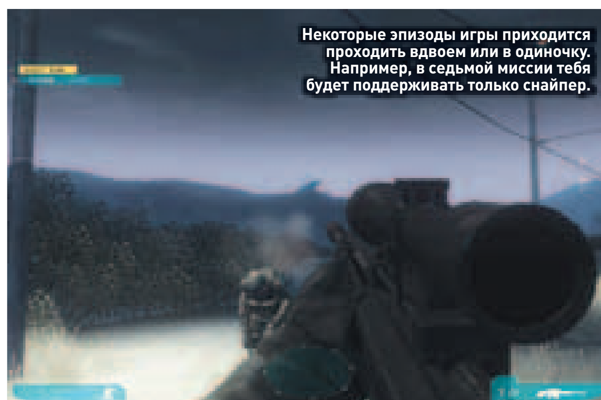



Разведывательный робот передает черно-белую картинку. Впрочем, этого вполне достаточно, чтобы определить точное расположение вражеских сил.



Не успел справиться с одним заданием, как командование подкидывает другое. Хоть бы дали минуту на отдых!


Трое напарников тупо смотрят в сторону забора. Неужели они думают, что оттуда внезапно выскочит вражеский отряд?

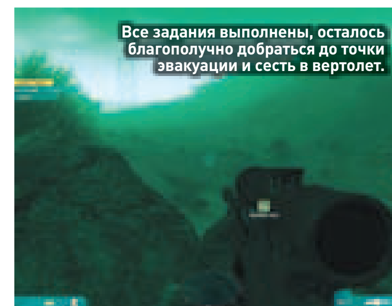

Некоторые эпизоды игры приходится проходить вдвоем или в одиночку. Например, в седьмой миссии тебя будет поддерживать только снайпер.

В зависимости от особенностей следующей операции игра сразу предлагает определенный набор бойцов. Например, для битвы с пехотинцами советуют двух автоматчиков и пулеметчика. Для сражений с бронетехникой в отряд обязательно включается гранатометчик. Однако далеко не всегда нам подсказывают оптимальный вариант. Иногда лучше отказаться от услуг снайпера и взять пулеметчика, таким образом значительно увеличить огневую мощь отряда. В ***Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2*** расстояние до врагов не так уж велико – вполне хватит и штурмовой винтовки с оптическим прицелом.

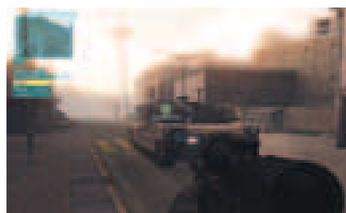
НОВЫЙ ВЗГЛЯД

Все спецназовцы носят с собой коммуникационный монокль Cross Com 2.0. В левой верхней части экрана на небольшом дисплее транслируется картинка, поступающая с камер на шлемах боевых товарищей или с борта разведывательной техники. Обнаруженные противники сразу же помечаются красными ромбиками и отображаются на карте местности. Это необычайно удобно.

В любой момент ты можешь развернуть миниатюрную картинку на максимальную ширину. С одной стороны, так ты получишь более подробные сведения о положении врага, с другой – потеряешь контроль над своим персонажем. Пока будешь высматривать укрытие вражеского снайпера, двое повстанцев зайдут с фланга и подстрелят. Так что решай сам, что лучше: постоянно видеть поле боя своими глазами или рискнуть и потратить время на детальное изучение местности.


Все задания выполнены, осталось благополучно добраться до точки эвакуации и сесть в вертолет.

Американское командование решило нанести упреждающий удар и поручило войскам спецназа выполнить ряд заданий в тылу противника



ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

В отряде «Призраки» служат лучшие американские военные. Но даже самые крутые парни на свете не справятся с многократно превосходящими силами противника. Приходится капитану Скоту Митчеллу и компании периодически запрашивать у штаба огневую поддержку. В некоторых миссиях Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 квартету спецназовцев помогут дальнобойная артиллерия, вертолеты AH-64 «Апач», UH-60 «Черный ястреб» и OH-6A, сверхзвуковые самолеты F-15E Strike Eagle, танки M1A2 Abrams, бронетранспортеры Stryker APC и вооруженные крупнокалиберными пулеметами хаммеры. Иногда бок о бок с янки сражаются преданные мексиканскому президенту солдаты. Не стоит недооценивать парящий в небе Sikorsky Cypher UAV. Сверху позиции противника видны как на ладони. Не стесняйся использовать в качестве разведчика новинку – беспилотного наземного робота MULE. А еще ты можешь спрятаться за «Осликом» от вражеских пуль.



Перед началом операции ты можешь выбрать оптимальное вооружение и ознакомиться с краткой биографией персонажей.



Идти дальше бесполезно: прилегающая к дороге территория простреливается противником. Впрочем, можно рискнуть и спрятаться за микроавтобусом.

ЧИНОВНИКИ ПРОТИВ

В марте руководитель администрации мексиканского города Сьюдад-Хуарес заявил газете El Paso Times, что Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 создает напряженность в экономических и политических отношениях между США и Мексикой. Это далеко не первый случай протеста высокопоставленных чиновников против выхода игр от Ubisoft Entertainment. Северокорейское правительство ратовало за запрет Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, а мэр Лас-Вегаса Оскар Гудман (Oscar Goodman) критиковал сценарий Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas.



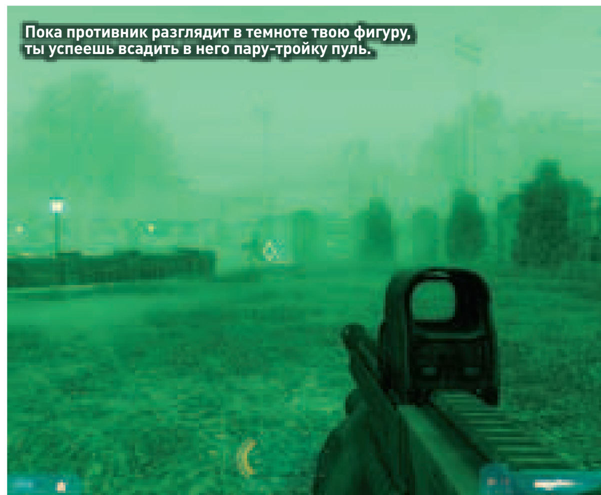
ЦЕНА ОШИБКИ

Небольшие изменения коснулись системы приказов. К шести командам из предыдущего эпизода (идти к заданной точке, атаковать, прикрыть, остановиться, следовать за игроком и прекратить выполнение задания) добавились еще две: штурмовать и разведывать. В первом случае солдаты передвигаются бегом и стреляют сразу же, как только завидят цель. Во втором – наоборот, пригибают спины, подкрадываются к вражеским позициям поближе, отмечают на карте местоположение противников и открывают огонь только при их обнаружении. По многочисленным просьбам фанатов разработчики сократили расстояние между чекпоинтами и разрешили быстро сохраняться. По сравнению с предыдущей частью цена ошибки уменьшилась на порядок. Раньше игрокам приходилось ползать по-пластунски, постоянно прятаться за укрытиями и вздрагивать от каждого выстрела. Одно неверное движение – и приходилось начинать с последней контрольной точки. Теперь можно предпринять лобовую атаку – авось получится. В случае неудачи придется действовать хитрее. Прикажи своим подчиненным открыть огонь и отвлечь внимание врагов, а сам тем временем сделай небольшой крюк, чтобы зайти с фланга или тыла.

СО СКРИПОМ

Декорации изменились. Вместо залитых солнечным светом песочно-серых городских джунглей теперь коричневые деревушки, полуразрушен-





Пока противник разглядит в темноте твою фигуру, ты успеешь всадить в него пару-тройку пуль.

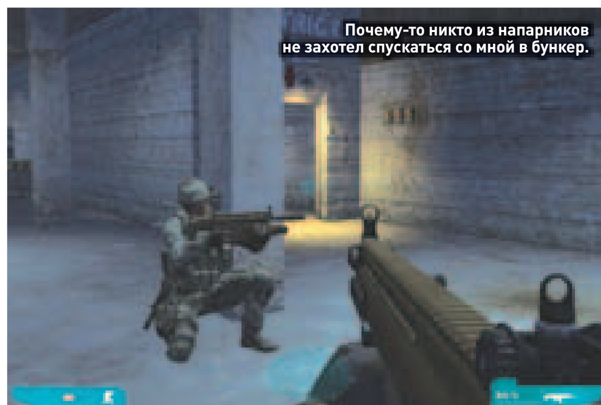
Убойная фраза:

«Cross Com активирована».

Командир отряда «Призраки» капитан Скотт Митчелл



Во время брифингов игрокам показывают репортажи с места событий.


Почему-то никто из напарников не захотел спускаться со мной в бункер.


Чаще всего победа в сражении достается тому, кто занимает господствующую высоту.


Двое из ларца одинаковых с лица. Точнее, с затылка.

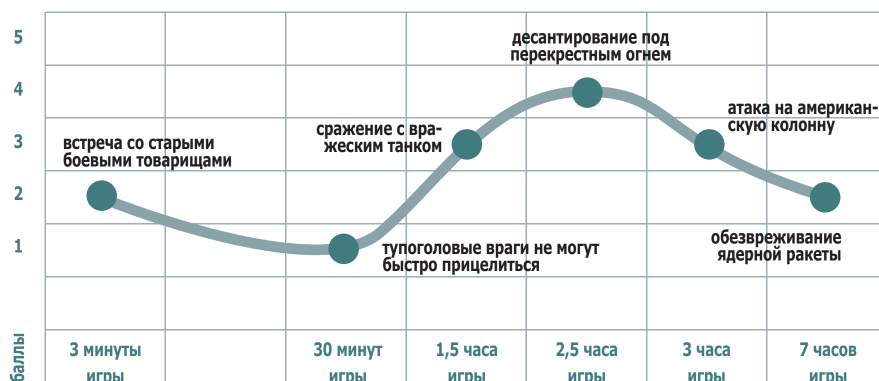
ные улочки и полутемные здания. По сравнению с прошлым эпизодом графика улучшилась незначительно. Разработчики усовершенствовали анимацию взрывов, добавили динамическую смену дня и ночи, внесли несколько мелких изменений в физику окружающего мира.

К сожалению, программисты так и не смогли толком оптимизировать движок. Заявленные GRIN минимальные системные требования 2.0GHz, 1.0Gb RAM и 128Mb не соответствуют действительности. На таком компьютере Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 будет «идти» с черепашьей скоростью.

ВОЮЕМ ДАЛЬШЕ

Выполнили ли разработчики обещание сделать вторую часть более правдоподобной и увлекательной? И да и нет. Уменьшение расстояний между чекпоинтами и быстрые сохранения немного понизили уровень реализма, зато сделали игру более удобной. MULE (читай о нем во врезке), Cross Com 2.0, усовершенствованная система отдачи приказов, разделение бойцов на классы добавили разнообразия. Но почему-то любителей серии не покидает ощущение, что они имеют дело не с полноценным продолжением, а с адд-оном. Пускай очень качественным и неплохим. **PCG**

УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ



По сравнению с прошлым эпизодом графика улучшилась незначительно

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★	7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★	8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	8.0

Красиво оформленные брифинги перед началом миссий; разделение бойцов на классы; появление системы быстрых сохранений; улучшенный AI.

Неоптимизированный движок; почти не изменившаяся графика; иногда искусственный AI дает сбои; однообразные задания.

8.0

Хорошее продолжение прошлогоднего хита. Увы, изменений оказалось не так много, как хотелось бы.

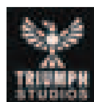


Пускай себе догорает, а я пока спокойно постою за стеночкой.



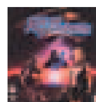
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1997



В Нидерландах основана компания Triumph Studios, в которую вошли голландские и американские разработчики.

1999



Авторы закончили работу над магической стратегией Age of Wonders, которую многие называли достойной наследницей великой Master of Magic.

2007

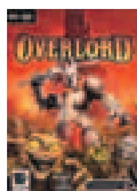
Под эгидой издательства Codemasters разработчики создали экшен про злобного повелителя темных сил – Overlord.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ ПЕРВЫЙ



OVERLORD

ИСТОРИЯ О ШАЛОВЛИВОМ КАРАПУЗЕ



ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Triumph Studios

ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНТЕРНЕТ
www.codemasters.co.uk/overlord

ПОХОЖЕСТЬ
Dungeon Keeper, Evil Genius

Мы все давным-давно устали от роли добренького спасителя мира, защитника слабых и обездоленных. Мы все давным-давно ждем, когда же наконец хоть кто-нибудь продолжит славное дело *Dungeon Keeper*. Ау, Молинэ! В чем дело?! Дайте хоть кто-нибудь ответ. Нет ответа. Надо ли удивляться, что многие с придыханием следили за судьбой *Overlord*? Сдюжат ли? Сумеют сделать смешную и вместе с тем жестокую игру о зловредном властелине? Не сдюжили. Авторы, похоже, до конца не определились ни с жанром, ни с главной идеей. Ты почувствуешь себя не повелителем мира, а хилым пятнадцатилетним хулиганом, которому приходится нянчиться с малышней.

ЯЩИК ПАНДОРЫ

А как все хорошо начиналось. Шестеро отважных героев победили кровожадного негодяя, разрушили его башню и отправились восвояси. Но верные слуги спасли темного хозяина, вытащили его из-под обломков и вновь обучили всем тонкостям злодейства. Пришла пора поквитаться с обидчиками. Сделать это непросто. В доме творится бардак, спутница сбежала, кузницу и сокровищницу разграбили, а из приспешников остались только придурошный шут, престарелый гоблин, похожий на Йоду, и несколько коричневых импов, способных лишь махать дубинами. Поэтому начать придется с овец. Зарезав несколько кудрявых ярочек, мы получим драгоценную желтую энергию, вызовем из преисподней еще больше слуг и расправимся наконец с нахальными хоббитами, которые мучают жителей соседней деревеньки.

А затем нас ждут земли эльфов, людей и гномов. Там мы найдем оставшихся импов: красных (слабы здоровьем, но зато кидаются огненными шарами и умеют тушить пожары), зеленых (тоже не ахти какие бойцы, однако они могут отправить врагов и прикончить их одним ударом, запрыгнув на спину) и голубых (вообще драться не умеют, только лечат остальную армию и в отличие от собратьев не тонут в лужах). Вот и весь скромный список. Не будет у тебя никаких злобных чудовищ, даже Балрога и парочки назгулов не получишь. Только импы.

Все дело в том, что авторы почему-то решили нашпиговать уровни дурацки-



ГЛАВНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Систему сохранения и архитектуру уровней сделали одинаковыми для консольной и PC-версии. Записывается игра автоматически в строго отведенных местах. И если ты не прошел до конца миссию или хотя бы не дополз до следующей контрольной точки, придется начинать заново. Есть и другая неприятность. Каждый раз, когда ты выходишь с уровня и возвращаешься, монстры возрождаются, а разломанные ящики и бочки принимают первозданный вид. А возвращаться, к сожалению, придется. Очень часто нужно бегать между разными землями, по нескольку раз пробиваясь сквозь когорты одних и тех же врагов. Очень скучное занятие. Но иначе мы прошли бы игру всего за несколько часов, она довольно коротка. Чести авторам такой подход, безусловно, не делает.





Факты

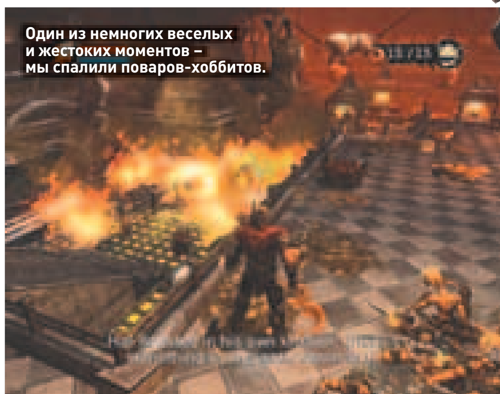
3 типа доспехов у повелителя темных сил

4 разновидности импов



6 опасных героев надо прикончить


Первые несколько часов хочется ломать все подряд. Потом это страшно надоедает.


Один из немногих веселых и жестоких моментов – мы спалили поваров-хоббитов.

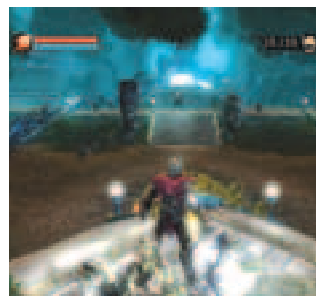

Если привести нашу ватагу к накрытому столу, они слопают все продукты и выпьют все напитки.

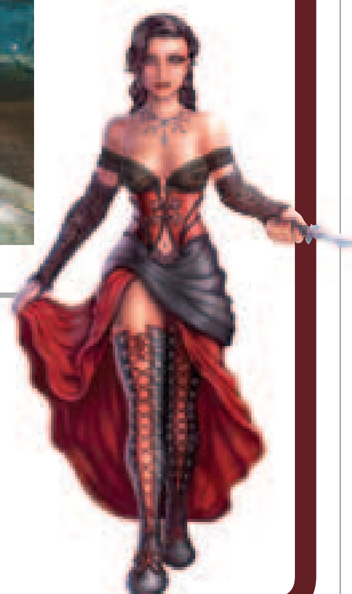
ми головоломками. Постоянно попадаются места, куда ведут узкие проходы, сквозь которые пролезут лишь верные приспешники. А там их уже ждут всякие опасности: горячие гейзеры, зубастые упыри и гигантские ядовитые змеи. Как правило, надо отвлекать монстров одной группой импов, а вторая в этот момент должна успеть проскочить и опустить рычаг, открывающий путь дальше.

И ладно бы только это, но доблестные солдаты темного лорда еще глупее, чем девочки – ведущие телевизионных лохотронов. Они не видят валяющееся прямо под ногами оружие и золото, не умеют без науськивания нападать на приближающихся врагов и, уж конечно, не убегают, если появилась угроза для их жизни. К тому же управлять нашей ордой, мягко говоря, неудобно. Надо, зажав обе клавиши мышки, направлять визгливую ораву в нужное место. Получается далеко не всегда. Вот всего один пример. У важной кнопки обосновались хищные птицы. Придется выбрать одного импа, отправить его в гнездо пернатых, заставить схватить яйцо и перетащить подальше, чтобы отвлечь крылатых нахалок. А потом быстро переключиться на остальных и приказать им нажать на тумблер. На все про все несколько секунд. Вот и я удивляюсь, кто такое придумал и зачем.

ИМИДЖ – НИЧТО!

История повторяется. Несколько лет назад Ubisoft выпустила RPG Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor. Многие до сих пор проклинают ее создателей. А все дело в том, что из-за неправильно составленного инсталлятора игра удаляла не только свои файлы, но и другие данные с жесткого диска. То же самое случилось и с Overlord. Конечно, авторы вовремя спохватились и выпустили специальный патч. Обязательно скачай его с официального сайта. Если уж они такой промах упустили, чего тогда удивляться странному AI и прочим недочетам.





СРЕДСТВО ОТ КОМАРОВ

Пробираясь все дальше, мы найдем специальные домны для кузницы, где можно изготовить три типа доспе-


Сельские пейзажи прекрасны. Так и хочется все поджечь. И ведь можно!

Убойная фраза:

Эльфы такие нытики. Соберись, тряпка!

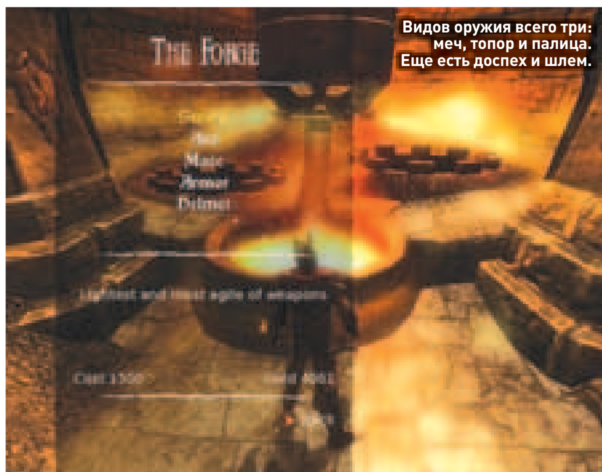
Спутница повелителя темных сил


В деревне ты можешь дружить с жителями или, наоборот, врываться в их дома и крушить утварь. Или перебить их всех к чертовой бабушке.





Если хочешь желтую энергию, придется охотиться на овец.



Видов оружия всего три: меч, топор и палица. Еще есть доспех и шлем.

хов и оружие. Для этого нужны деньги и жизни бесстрашных импов. Во время жертвоприношений счет идет на тысячи. Где взять столько разноцветной энергии? Нет, монстров убивать бессмысленно. Это долго, да и многие из них ничего не обронят. В отличие от насекомых. Желтые, зеленые, синие и красные букашки бегают по всем уровням (да еще и сидят в подземелье башни властелина). Приходится на них охотиться. Что может быть глупее, чем гоняющийся за тараканами злодей, я не знаю. Так и представляю себе Саурона, который носится вокруг Ородруина в поисках жуков, чтобы заполучить ману для своего Ока.

А вот для армии экипировка вообще бесполезна. Можно потратить уйму времени, разбивая бочки и разоряя огороды. Солдаты, вскрикивая от восторга, наденут на голову обломки разломанных тыкв, возьмут в руки мечи или кости мертвецов. Но стоит им нечаянно забежать в воду или столкнуться с опасным зверем, как парни сдохнут вместе с амуницией. Будь любезен все собирать заново. Тоже достойное великого человека занятие.

Нет никакой пользы и от перестроек для башни. Да, ты соорудишь большой трон, постелешь красный златотканый ковер, расставишь повсюду статуи и водрузишь монумент на верхушку башни. Ну и что? Бессмысленная трата денег. Хотя куда их тут еще девать?

НА ЧАС

За этой игрой нельзя сидеть подолгу. Стоит потратить на нее больше пары часов – начинаешь скрипеть зубами при виде очередной головоломки и браниться, заметив, что балбесы-слуги снова не разглядели у себя под ногами несколько хороших мечей. Не спасает даже подтрунивание над сказочными штампами и забавное кривлянье ушастых олухов. Поэтому я советую подольше растягивать удовольствие. Тогда есть шанс, что Overlord не осточертеет, а его недостатки не будут так уж раздражать.

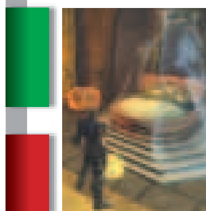
Жаль, ведь счастье так близко: надо было сделать AI поумнее, отказаться от глупых головоломок и респауна врагов и попутно добавить несколько ролевых элементов. Но разработчики захотели, чтобы их творение понравилось всем, поэтому донельзя его упростили – и здорово просчитались. Dungeon Keeper как был, так и остается самой интересной и забавной игрой про повелителя темных сил. Кто на новенького? **PCG**



Так и представляю себе Саурона, который носится вокруг Ородруина в поисках жуков, чтобы заполучить ману для своего Ока

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★☆	6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★☆	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★☆	6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★	6.0



Очень красивые уровни; слуги забавно кривляются и надевают на себя всякий хлам вроде обломков тыквы; можно убивать мирных крестьян и, хоббитов!

Импы неимоверно глупы; очень мало оружия и доспехов для темного владыки; дурацкая необходимость собирать ману, убивая жуков.

7.0

Если ты считаешь, что Саурон нянчился с каждым орком и охотился на тараканов, смело покупай эту игру.



Импы с радостью принесут себя в жертву великому делу!



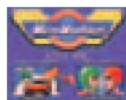
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1985



Братья Ричард Дарлинг (Richard Darling) и Дэвид Дарлинг (David Darling) основали в Англии новое игровое издательство под названием Codemasters.

1991



Аркадная гонка Micro Machines стала одной из самых известных игр за всю историю компании.

1997

В продаже появилась TOCA Touring Car Championship – родоначальница целого сериала.

2001

В июне Codemasters выпустила творение чешской студии Bohemia Interactive – Operation Flashpoint: Cold War Crisis.

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ

Ищи видеообзор на диске!

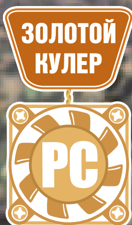


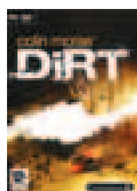
COLIN MCRAE: DIRT

ГРЯЗЕВЫЕ ВАННЫ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC





ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Codemasters Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 3.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНТЕРНЕТ
www.codemasters.com/dirt
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Дизайнер Брайан Коллер (Brian Coller)
ПОХОЖЕСТЬ
Colin McRae Rally 2005

В этом году сразу несколько популярных гоночных серий изменились. Вместо никак не связанных между собой трасс в *Test Drive Unlimited* тебя ждал целый остров. Авторы грядущей *Need for Speed ProStreet* отказались от нелегальных уличных гонок и сделали ставку на правдоподобную физическую модель. Не стал исключением и *Colin McRae Rally*. Старого доброго автосимулятора больше не существует. Вместо него появилась аркадная, но чертовски привлекательная игра под названием *Colin McRae: DiRT*.

НОВАЯ ЭРА

После нескольких минут знакомства начинаешь понимать: современные графические технологии сделали большой шаг вперед. Каждая трасса – маленькое произведение искусства. Ярко-зеленые леса, сухая пыль на залитых солнцем проселочных дорогах, валяющиеся у обочин камни, легкий туман, величественные горы на горизонте и бирюзовое небо над головой. Хочется достать краски с кисточкой и зарисовать увиденное к себе в альбом или на худой конец сделать кучу скриншотов и распечатать их на цветном принтере. Только где взять столько бумаги?
Никогда не думал, что можно с интересом любоваться вылетающими из-под колес комьями грязи или осевшей на кузове пылью. При этом не возникает ощущения, будто тебе показывают заранее придуманную постановку с четко расписанными сценами. Все выглядит красиво и естественно.

ВДРЕБЕЗГИ!

Потрясающая графика – далеко не единственный козырь игры. **Codemasters Studios** хорошенько потрудилась над физической моделью.

РЕЗВЫЙ СТАРТ

Принято считать, что реалистичные автосимуляторы мало кому интересны. Во всевозможных хит-парадах лидируют экшены, стратегии, чуть реже RPG. Если народ и покупает гонки, то чаще всего аркадные. Например, очередной эпизод сериала Need for Speed. Однако статистика от Codemasters наглядно показывает, что бывают исключения из правил. В Европе Colin McRae: DiRT появился на полках магазинов 15 июня, а в США – на четыре дня позже. Спустя две недели после релиза британское издательство с гордостью сообщило, что по всему миру разошлось свыше миллиона экземпляров. Причем на долю PC-версии приходится больше половины проданных копий (знай наших!), вариант для Xbox 360 показал результаты поскромнее. Творение английских разработчиков сразу же оказалось в пятерке самых раскупаемых игр на всех платформах, а в североамериканском Xbox-чарте и вовсе забралось на первое место.

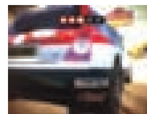
Машину водит из стороны в сторону, временами она не слушается руля, плохо выходит из заносов, медленнее тормозит и не желает набирать максимальную скорость



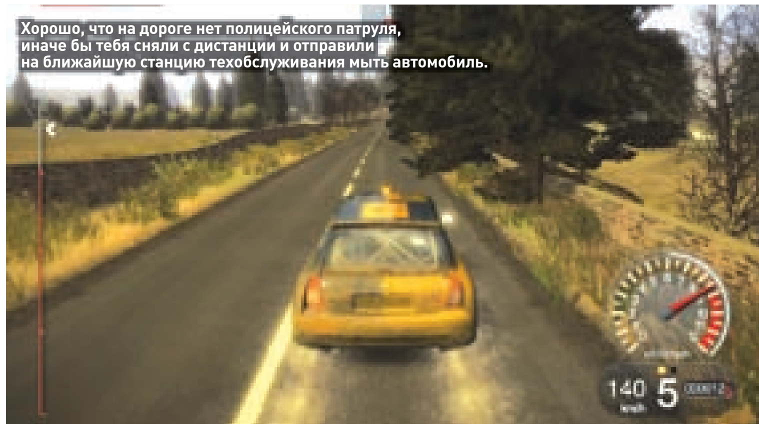
Факты

6 игр в серии Colin McRae

9 параметров влияют на состояние автомобиля



45 фотореалистичных моделей



Хорошо, что на дороге нет полицейского патруля, иначе бы тебя сняли с дистанции и отправили на ближайшую станцию техобслуживания мыть автомобиль.

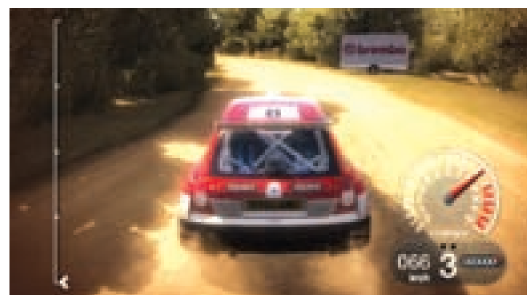


Соперники отдалились друг от друга на приличное расстояние, самое время увеличить скорость и проскочить через образовавшуюся брешь.

Перед началом заезда все системы работают на сто процентов. Но стоит получить серьезное повреждение – и какой-нибудь механизм дает сбой: то мотор застучит, то коробка передач забарахлит, то система охлаждения выйдет из строя, то еще какая-нибудь беда приключится.
Чем больше поломок, тем труднее справляться с управлением. Машину водит из стороны в сторону, временами она не слушается руля, плохо выходит из заносов, медленнее тормозит и не желает набирать максимальную скорость. После самых крутых столкновений ты увидишь страшную картину: стекла потрескались, одна из дверей отлетела, крышка капота болтается, переднее колесо отвалилось, кузов смялся в гармошку. Ехать дальше нельзя, изволь воспользоваться опцией restart.

ВСЕ И СРАЗУ

Некоторым геймерам не придется тратить время на получение доступа к скрытым бонусам. Все те, кто оформил предварительный заказ на игру на официальном сайте Codemasters, получили от разработчиков специальный код. После его активации в Colin McRae: DiRT стали доступны десять автомобилей и несколько видеороликов с участием американской звезды гонок по бездорожью Трэвиса Пастрана (Travis Pastrana). Согласись, обидно, когда одним бонусы достаются сразу, а другим приходится часами накапливать призовые очки.



ОЖЕСТОЧЕННАЯ БОРЬБА

Попасть в аварию проще простого. Идущие впереди соперники стараются заблокировать удобные для атаки участки дороги, а настырные преследователи так и норовят отпихнуть тебя в сторону. И как тут не стукнуться? Ничуть не легче и во время одиночного заезда. В погоне за его величеством результатом приходится рисковать. Попробуй вписаться в резкий поворот, когда стрелка спидометра находится на отметке около 200 км/ч! В теории все просто: сбрасываешь скорость, дергаешь ручник и спокойно выходишь из заноса. На практике дела обстоят куда сложнее. В отличие от последних эпизодов ***Need for Speed*** трассы Colin McRae: DiRT (в том числе заасфальтированные) не заточены под дрифтинг.
Перед нами пусть и слегка упрощенный, но все-таки симулятор, а не разудалая аркада. Впрочем, иногда возникают противоречия: на одной чаше весов находится реализм, на другой – зрелищность. Если мы вынуждены по-





Последние мгновения перед стартом. В течение нескольких минут штурман будет подсказывать верное направление движения.



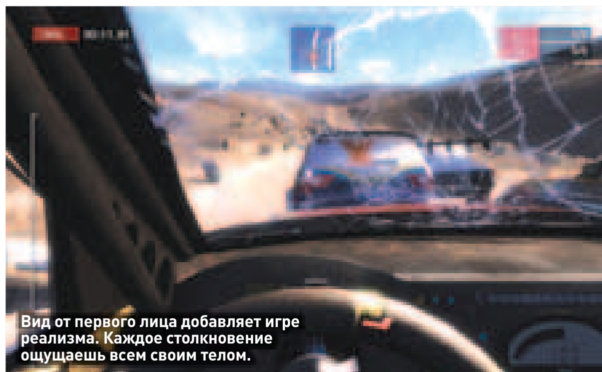
Сейчас машина выглядит как новенькая, все системы работают на сто процентов. Посмотрим, что с ней будет ближе к финишу.

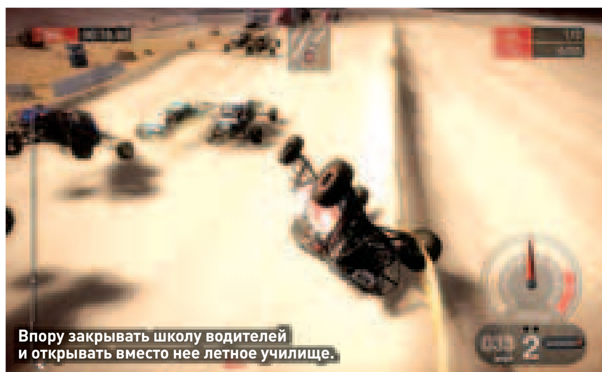
Убойная фраза

Какой заядлый любитель ралли не любит опасную езду по крутым склонам?

Ричард Тасое (Richard Tysoe), менеджер по связям с общественностью компании Codemasters


Через секунду соперник влетит в рекламный щит. Так ему и надо – нечего пытаться обгонять по обочине. В следующий раз будет умнее.


Вид от первого лица добавляет игре реализма. Каждое столкновение ощущаешь всем своим телом.


Впору закрывать школу водителей и открывать вместо нее летное училище.

кинуть соревнование, разбив свой автомобиль в пух и прах, то почему после вылета на обочину и нескольких смачных переворотов вокруг своей оси нас любезно возвращают на трек? Где последовательность?

«ПОЧУВСТВУЙТЕ РАЗНИЦУ»

Автомобили выполнены на пять с плюсом. Каждая модель ведет себя по-своему. Ради интереса попробуй проехать по одной и той же трассе на Subaru Impreza WRX STI, а потом на Mitsubishi Lancer Evolution IX. Как говорилось в одном рекламном слогане, «почувствуйте разницу». Мы уже не говорим о разнице в классах. Джипы отличаются от грузовиков или от багги, как небо и земля. А чего стоят наши КамАЗы! Разработчики не поленились нарисовать правильные российские номера и даже не сделали ни одной ошибки в рекламных надписях. Рядом с логотипом DHL соседствуют «Внешторгбанк» и «Центр-Капитал». Мелочь, а приятно.

К сожалению, игра заточена под управление геймпадом. Как ни старайся плавно нажимать на кнопки клавиатуры во время поворота, все равно машину слишком сильно уводит в сторону. Ситуация не изменилась даже после перехода на руль и педали. Сколько ни возись с настройками, а контролировать автомобиль с помощью Dual Shock с аналоговыми рукоятками все равно проще. Будем надеяться, что разработчики исправят столь обидное упущение первой же заплаткой.

НА ЛЮБОЙ ВКУС

В Colin McRae: DiRT четыре режима. В «Мировом ралли» ты выбираешь понравившийся этап, тип заезда и соответствующий ему автомобиль. В «Чемпионате» несколько трасс из одной страны или региона объединены в первенство.

Больше всего придется повозиться с «Карьерой». Тебе необходимо забраться на вершину пирамиды, шаг за шагом побеждая соперников. При этом ты не знаешь, каким будет следующее состязание: классическое ралли, гонка с соперниками или что-то другое. Перед стартом надо выбрать один из пяти уровней сложности. Чем сильнее соперники, тем внушительнее призовые за победу. На заработанные деньги можно покупать машины, открывать новые соревнования и получать доступ к следующим этапам.

Мультиплеер оказался, пожалуй, самым неинтересным режимом. Разработчики почему-то не захотели устраивать в онлайне коллективные заезды. Вместо того чтобы встретиться с несколькими соперниками бампер к бамперу, нам предлагают поучаствовать в пресном ралли, после чего похвастаться установленным рекордом перед такими же героями-одиночками. Становится скучно через пятнадцать минут.

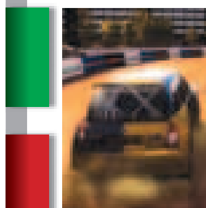
ИЗ ГРЯЗИ В КНЯЗИ

Несмотря на высокие системные требования и не самое удобное управление, перед нами лучший на данный момент раллийный автосимулятор. Красивый, динамичный, интересный. Многие геймеры будут скучать по старому ***Colin McRae Rally***, однако с удовольствием попробуют свои силы в «грязных» гонках. **PCG**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★	9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★	8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	8.0



Великолепные графика и физическая модель повреждений; стильное трехмерное меню; занимательная статистика во время загрузки трассы.

Игра слишком требовательна к железу; проблема с периодически исчезающими сохранениями; не самое удобное управление.

8.5

Ради такой игры стоит потратить последние сбережения на покупку суперсовременного компьютера.


Участники соревнования устроили свалку прямо на старте.

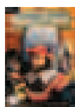
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1997



Немецкая компания 4Head Studios основана двумя приятелями – Ларсом Мартенсеном (Lars Martensen) и Тобиасом Северином (Tobias Severin).

2002



На свет появилась Europa 1400: The Guild. Она получает отзывы как от прессы, так и от обычных игроков.

2006



В сентябре состоялся релиз The Guild 2. Сиквел получился не хуже предшественника, но слишком большое количество ошибок, глупый AI и не слишком удобный интерфейс сильно подпортили впечатление.

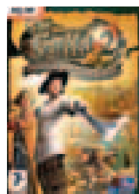
ТЕКСТ: ЛЕНЯ "SULPHUR SOUL" РОЗЕНФЕЛЬД





THE GUILD 2: PIRATES OF THE EUROPEAN SEAS

НА ДЕРЕВНЮ ДЕДУШКЕ, ЧАСТЬ ВТОРАЯ



ЖАНР ИГРЫ
Strategy/ Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
JoWooD Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI
РАЗРАБОТЧИК
4Head Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 2Ghz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.theguild2.com
ПОХОЖЕСТЬ
Europa 1400: The Guild

Здравствуй, дорогой дедуля. Почти год минул с тех пор, как я тебе свое предыдущее письмо отправил. Ты уж не сетуй на меня, разгильдяя, что за это время не удосужился и строчки черкануть, – увяз в делах, у нас ведь тут столько всего произошло! Давеча вон на несколько месяцев в плавание уходил: города новые видывал, торговал с купцами заморскими, от пиратов отбивался... Рискованное дело, конечно, зато хоть какое-то разнообразие. А то, сам помнишь, раньше здесь можно было со скуки помереть...

МОРСКОЙ БОЙ

Еще совсем недавно казалось, что из исхоженных вдоль и поперек земель Ноттингема, Лиона и Цюриха мне никогда не выбраться... Но «железный занавес» наконец-таки упал. К сожалению, попасть в Индию или Америку все равно нельзя, зато открылись пути в новые городаЕвропы. Хочешь – своим ходом до них добирайся, а если денег куры не клюют – прикупи суденышко и рассекай по морским просторам в свое удовольствие. Так быстрее, да и лишние деньги никогда не помешают – рыболовство и торговля приносят неплохие барыши. Все бы хорошо, да только пираты то и дело норовят мирное судно ограбить и потопить.

Хотя отец мой в этом лишь плюсы видит. Еще бы, когда-то он был заурядным разбойником с большой дороги, теперь же плавает под флагом Веселого Роджера вместе со своей шайкой и награбил столько золота, сколько не каждый промышленник заработает. Только вот беспокоюсь я за его судьбу – почти во всех городах защитных башен понаставили, которые отпугнут лихих людей как на суше, так и на море. Однако по-прежнему мы привыкли работать головой, а не решать свои проблемы огнем и мечом. Тем более что воевать у нас никто толком-то и не умеет – дальше мелких стычек дело не заходит.

ДЕЛА МИРСКИЕ

Впрочем, что я про море заладил, на суше тоже дел хватает. Особенно если решил торговлей всерьез заняться. Как и раньше, больше всего хлопот доставляют извозчики. Ума у них ни капельки не прибавилось, приходится постоянно за ними следить, а то ведь заплутают в дороге, дурни набитые... Пока каждому объяснишь, куда и как ехать, уйму времени потратишь, да и жела-

К сожалению, попасть в Индию или Америку все равно нельзя, зато открылись пути в новые города Европы





Факты

3 новые карты

3 невиданных сословия

5 типов кораблей – от мала до велика


На картах теперь появились моря и реки.

ние продолжать собственное дело быстро пропадет.
Поэтому плюнул я на все это и решил дела добрые делать – и на небесах зачтется, и голодным никогда не останусь. Можно, например, собственную лечебницу открыть или стать главным церковником. Выгодно, ведь ювелирные побрякушки или красивая одежда не всегда спросом пользуются, а народ хворает постоянно, да и в Творца великого верит.

Чинуши тоже внакладе не остаются – раньше никто из них и подумать не мог, что возможно до мэра города дослужиться. Теперь есть такая оказия, надо лишь миновать бюрократические препоны, сколотить внушительный капитал и выиграть самые настоящие выборы. Мой знакомый уже метит в кресло градоначальника, только действует он изворотливее – охмурил дочку одного важного барина, недругов шантажирует, нужных людей подкупает или запугивает. Что и говорить, теперь здесь можно добиться еще большего, нежели в стародавние времена, причем практически любым путем. Были бы мозги и смекалка.

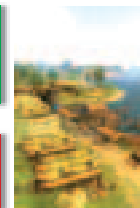
А ЖИЗНЬ-ТО НАЛАЖИВАЕТСЯ

С каждым днем мне здесь нравится все больше и больше. Новые возможности, новые перспективы, новые города. Стоило перебраться сюда именно сейчас, а не год назад. Проблем, конечно, хватает – например, местные жители глупостью удручают. Да и кругом совершенно необъяснимые явления творятся, которые прорицатели окрестили странным словом «глюки». Но все равно жить стало лучше, жить стало веселей.
Да и лепота здесь какая! Наши края и прежде славились красотами, а теперь и вовсе можно полдня любоваться пейзажем. Правда, хороши только они; на местный люд без слез не взглянешь – словно оспою и чумою хворали, хотя на моей памяти ни одной эпидемии не было…
Тем не менее передумал я уезжать, лучше ты загляни ко мне при случае в гости! **PCG**


Даже небольшое рыболовецкое судно приносит стабильный доход.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★	8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0

Пожалуй, самая достоверная стратегия про средневековых торговцев; почти неограниченная свобода действий; множество профессий и занятий; восхитительно красивые пейзажи.

«Гильдия» по-прежнему очень сложна – многие нюансы понимаешь лишь через неделю игры; ошибок стало меньше, но ненамного.

7.5

Дополнение облагородило оригинальную игру, сделав ее более интересной и масштабной, но недочеты остались.


Нет, это не пираты, а воины враждебной династии.


Пастораль… Как будто не скриншот, а картина маслом на холсте.

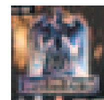




ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001 Компания Stormregion выпустила стратегию в реальном времени S.W.I.N.E., где свиньи сражались с кроликами за еду. Похоже, именно этой игрой вдохновлялись создатели видеоклипа Глюкозы на песню «Швайне». Спустя год игру издала в России фирма «1С» под названием «Свин».

2004 
Stormregion создала RTS о Второй мировой войне – Codename Panzers, Phase One.

2006 
Студия выпустила еще одну стратегию о Второй мировой – Rush for Berlin. В России игру издает «Новый Диск».

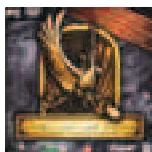
ТЕКСТ: ДМИТРИЙ НИКИТИНСКИЙ




Никакого влияния на сюжет игры этот агрегат не оказывает. Стоит просто для красоты.

«RUSH FOR THE BOMB: ГОНКА ВООРУЖЕНИЙ» (RUSH FOR THE BOMB)

ВСЕМ ВЫЙТИ ИЗ СУМРАКА!



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Deep Silver
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Stormregion
ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.rushforberlin.com
ПОХОЖЕСТЬ
Codename: Panzers, «Блицкриг»

Любимое занятие игровых журналистов – ругать игры про Вторую мировую. Слышал ли ты монолог Клары Новиковой «Не пойдем сегодня на пляж»? Примерно в том же духе практически каждый обозреватель время от времени причитает о том, как его тошнит от *Call of Duty* и *«Блицкрига»*.

И надо сказать, игровая индустрия не осталась глухой к этому плачу Ярославны. Разработчики повадились искажать историю крупнейшего военного конфликта. То в аркадном авиасимуляторе заставят сражаться с гигантским дирижаблем, изрыгающим орды реактивных истребителей. То сочинят страшную сказку о том, как Гитлер завоевал США. (Интересно, а почему никто до сих пор не додумался адаптировать фантазии Виктора Суворова о Сталине, первым напавшем на Гитлера?)

КАК ПЕРЕПИСАТЬ УЧЕБНИК ИСТОРИИ

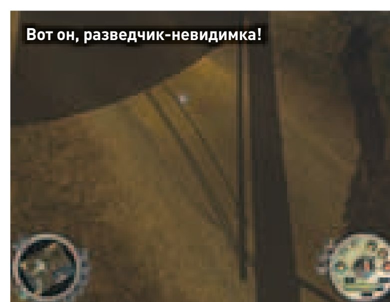
Но это все не то. Сочинить-то можно любую ахинею. И, прямо скажем, после *Return to Castle Wolfenstein* выдумать что-то по-настоящему забористое нелегко. Другое дело – изобрести принципиально новый геймплей.

И вот здесь нас ждет приятный сюрприз! Как говорил Мальчиш-Кибальчиш, «пришла беда, откуда не ждали». Казалось бы, *Rush for the Bomb* – вполне заурядное дополнение к стратегии «про войну». Разработчики угощают нас своими домыслами, скармливая две кампании по шесть миссий каждая. Одна – за нацистов, похитивших у янки секрет атомной бомбы. Другая – за бравого американского агента со товарищи, которые жаждут вернуть похищенные секреты. Как водится, к столу поданы необычные юниты – аэросани, гигантский танк «Маус» и прочее... Но, право слово, кого сейчас можно удивить этим стандартным суповым набором из серии «а что, если...»?

Но это лишь внешние украшения. (Опять же историческая клюква вовсю краснела и в оригинальной *Rush for Berlin*, где в одной из миссий, например, советские солдаты чуть было не подстрелили убегавшего с поля боя фюрера.) Оригинальность дополнения можно оценить, лишь попробовав его на зуб.

УБИТЬ НЕВИДИМКУ

Вот как это выглядит. Ты двигаешь свой отряд к намеченной клавишей Tab цели. Вдруг замечаешь, что неподалеку от твоих соединений над дорогой несется НЛО. Пугаться не стоит – высадки отряда тибетских зомби не предвидится. Присмотрись внимательнее! Это иконка, обозначающая невидимого юнита. В данном случае – разведчика, которого враг отправил тебе навстречу. Уничтожить его защитный экран получится, лишь подобравшись к невидимке поближе. Выстрелить в него (равно как


Вот он, разведчик-невидимка!



Факты

1 ремонтная машина может починить любую технику

2 кампании в игре

2 дополнительных задания на каждую миссию


Все эти враги только что вышли из Сумрака...


...но стоило чуть отступить, как они вновь исчезли.



и во всех остальных врагов) с большого расстояния нельзя. Зато твоих солдат враги запросто перебьют, даже если те вне пределов видимости.

Вот еще картина. Надо переправиться через мост. Вроде ничего сложного, на другой стороне никого. Однако едва твой отряд выдвинется вперед, как на другом берегу мгновенно появится целая армия. А если ты сумеешь ее одолеть, то возникнет еще одна. Что это, Бэрримор? Открытая нацистскими гениями телепортация? Или мы сражаемся с моторизованными полчищами Иных, способных по сигналу своих командиров выползать из магического Сумрака? Вампиры на танках? Вот это я и называю по-настоящему оригинальным подходом!

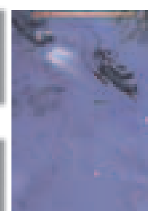
Люди, лишенные фантазии, скажут, конечно, что это просто ошибки программного кода. Что ж, возможно, скептики в чем-то и правы. Однако это дело десятое. Потому как именно сверхъестественные способности твоих врагов превращают унылый клон «Блицкрига» в игру, способную увлечь и удивить! Шаг вперед – перед тобой моторизованная вражья армада. Шаг назад, и ты вновь глядишь на пустое место. Голова идет кругом, когда пытаешься представить, какие перспективы у этой идеи! **PCG**


Если эту жалкую ничтожную личность вдруг кто-то подстрелит, миссию придется переигрывать.


Заставить пехоту перейти через эту канаву не сможет ни одна сила на свете!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★	5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★	5.0

Вопреки названию тактика простого набега тут не проходит, нужно думать; диковинные юниты; ошибки движка, ненароком украсившие геймплей; несколько смешных шуток.

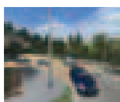
Глупый искусственный интеллект; неотзывчивое управление; периодически игра замедляется или виснет.

6.0

Типовое дополнение средней руки. Забавные ошибки и редкие проблески юмора его не спасли.

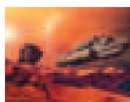
ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

2000



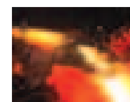
Из-под пера Provox Multimedia вышел гоночный проект Alarm for Cobra 11. Игра неплохая, но и ничем не примечательная.

2001



Обратившись к фантастике, компания разрабатывает захватывающий приключенческий проект The Ward. В этой игре похождения героя начинаются на темной стороне Луны.

2007



Увидела свет Space Force: Rogue Universe, ранее известная как Space Force 2. Ее предшественница осталась незамеченной мировыми издательствами.

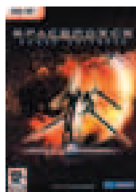




В заставках взрывы почему-то красивее.

SPACE FORCE: ROGUE UNIVERSE

КОСМОС БЕЗ ГРАНИЦ



ЖАНР ИГРЫ
Simulation
ИЗДАТЕЛЬ
JoWooD Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Provox Multimedia
ПОЙДЕТ
Процессор 1.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.spaceforce2.com
ПОХОЖЕСТЬ
X3: Reunion, Freelancer

Команде Provox Multimedia не занимать амбиций: в одном проекте она рискнула смешать традиционные RPG и самые разные игры, действие которых разворачивается в космосе. Здесь тебя ждут ураганные сражения в духе *Wing Commander*, гибкая экономическая модель а ля *Freelancer* и более 2 тысяч миссий, подобно сериалу *X*. Вот только, свалив все в одну кучу, вместо изысканного коктейля легко получить отвратительную на вкус бурду. Однако *Space Force: Rogue Universe* больше напоминает экзотическое блюдо с избытком иноземных специй. Главное – употреблять его с умом, ведь если человеку, отродясь не видавшему креветок, предложить этот морской деликатес, он подавится панцирем и с отвращением откажется от такой сомнительной трапезы. Вот несколько простых правил.

ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

Итак, правило первое: не стоит питать иллюзий насчет сюжетной кампании. Слащавый ролик, где папаша двух милых подростков «героически» гибнет в бою лишь потому, что засмотрелся на фотографию своих чад, вызовет в лучшем случае недоумение. Пробудить в зрителе сострадание и жажду праведной мести он не в силах. Однако именно вендетта побуждает главного героя Джима Андерсона путешествовать через десятки звездных систем. Заодно он пытается отыскать свою пропавшую сестренку, но вся эта семейная драма яйца выеденного не стоит.

Правило второе: запасись терпением. Суровые парни из Provox Multimedia не станут бегать за тобой со слюнявчиком, ласково поясняя, где, что и как нужно делать. Разбираться в управлении кораблем и законах окружающей вселенной придется методом проб и ошибок, набивая шишки, зарабатывая синяки и ссадины. К примеру, джойстик до появления патча трогать не стоит. Авторы так намудрили с настройками, что при подключении этого манипулятора у звездолета «отказывают тормоза»: скорость автоматически подпрыгивает до максимальной отметки и больше никак не регулируется. Космос – это, конечно, не центр города в час пик, но там тоже не стоит гонять сломя голову.

Наконец, правило третье: не совершай серьезных ошибок. Вернуться назад и переиграть не получится. Компьютер автоматически запоминает все изменения после каждой швартовки к станции или перехода через врата. Сделать несколько сохранений вручную не получится.

ТРУЖЕНИКИ ЗВЕЗД

Наряду с сюжетной кампанией в Space Force есть так называемый свободный режим, и вот он-то как раз заслуживает внимания. Приключения начинаются почти как в ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***, разве что форму носа и толщину щек героя указывать не нужно. Зато выбор расы и способностей на месте. От того, к какой фракции ты решишь примкнуть, зависит, откуда и на каком корабле начнутся странствия. Профессиональные навыки, в свою очередь, определяют спектр возможностей подопечного. К примеру, у ученого шансов обнаружить в недрах астероида ценную руду больше, чем у других персонажей. А полицейский сможет взять с собой на задание больше напарников.

Суровые парни из Provox Multimedia не станут бегать за тобой со слюнявчиком, ласково поясняя, где, что и как нужно делать



Факты

10 непохожих враждующих фракций

14 звездолетов продаются в местных «магазинах»

30 звездных систем, в каждой из которых есть чем заняться

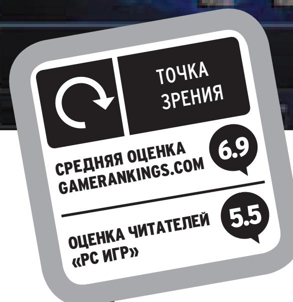

Переход из системы в систему совершается по старинке с помощью врат.

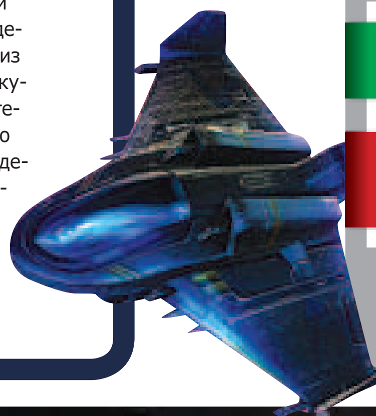


За прыжок на большую дистанцию придется платить.

Помощников в игру добавили отнюдь не для галочки. Если в ***X3: Reunion*** добротное сражение – большая роскошь, а многие миссии выполняются без единого выстрела, то среди звезд и планет Space Force защищать свою шкуру приходится постоянно. При этом уровень сложности лучше понизить до минимального, иначе ты рискуешь так и застрять в первой солнечной системе. Местные супостаты поразительно живучи: исчерпав запасы ракет и оставшись с одними лазерами, добивать соперника приходится по десять – пятнадцать минут. А с учетом того, что он тоже не промах, бой может закончиться не в твою пользу. Противники неистово кувыркаются, резко меняют направление, чтобы «соскочить» с прицела, и даже используют проверенный прием настоящих пилотов: летят навстречу солнцу, желая ослепить преследователя.

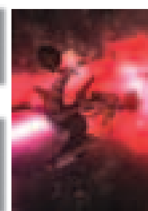
Впрочем, частые стычки не исключают мирной торговли, шахтерского труда и ремесел. Так, апгрейды для корабля дешевле самостоятельно изготавливать из подручного сырья, чем втридорога покупать на станциях. Да и банальные путешествия в поисках приключений никто не отменял: на карте обозначено три десятка звездных систем, а это дни и недели странствий. Если же не брезговать любой работой, то удовольствие можно растянуть до выхода следующего подобного проекта, хоть и появляются они нынче нечасто… **PCG**





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Симпатичные спецэффекты и по-настоящему комплексный мир, где нашлось место войне, торговле, дипломатии, ремеслам и даже хакерской деятельности.

Порой катастрофически не хватает советов и подсказок; управление с джойстиком нещадно глючит; задания ограничены банальным «убей того-то, разрушь то-то».

7.0 **Достойный наследник традиций X3: Reunion и Freelancer, но до уровня легендарной Elite ему далеко.**


Оживленное движение!


Враги искусно используют свет ближайшей звезды, чтобы ослепить преследователя.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2004



В Москве организована независимая компания CCCP Games, представляющая собой творческое обьединение разработчиков из нескольких других компаний. Цель – создание игр на космическую тематику.

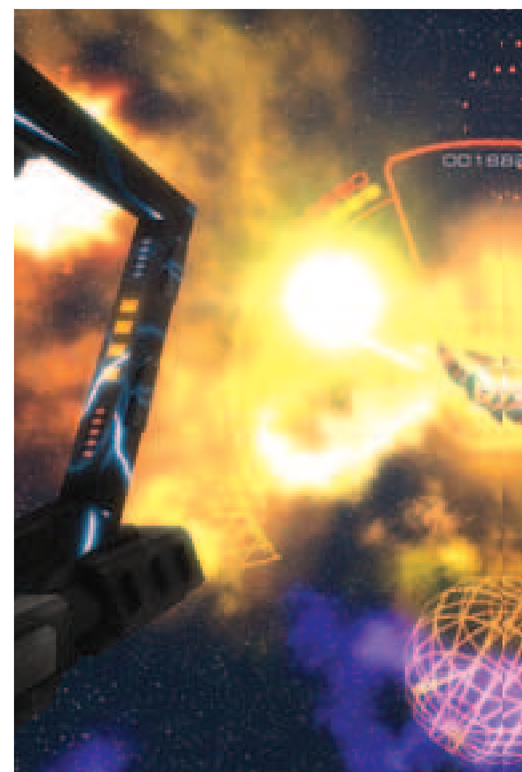
2007



Девятнадцатого апреля выходит в свет дебютный проект CCCP Games – аркада «Protector: Боевая космическая платформа».

ТЕКСТ: ИЛИЯ «COUNT» БУКОВ





PROTECTOR: БОЕВАЯ КОСМИЧЕСКАЯ ПЛАТФОРМА

ЗВЕЗДНЫЙ ТИР



ЖАНР ИГРЫ
Arcade

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК:
CCCP Games

ПОЙДЕТ
Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.cccp-games.ru

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Александр «Бригадир» Белов

ПОХОЖЕСТЬ
Beach Head 2002, Pearl Harbor: The Day of Infamy

История, которую мы слышали миллион раз. Человечество наконец-то вступило в контакт с внеземной цивилизацией. Но братья по разуму оказались глухи к призывам «Мир! Дружба! Жвачка!» и собрались поработить/истребить «жалких людишек». Те не испугались и решили дать отпор наглецам. На межзвездных границах срочно создали боевые космические платформы и отправили туда самых храбрых стрелков. Собственно, ты и станешь одним из этих доблестных бойцов. Итак, готовься к очередным «звездным войнам» (каким уже, интересно, по счету?)!

НУ-КА ПОСМОТРИМ, ПОСМОТРИМ...

Перед нами классический трехмерный тир – ни больше ни меньше. Сразу вспоминаются старые добрые ***Beach Head 2002*** или ***Pearl Harbor: The Day of Infamy***, только теперь у нас декорации другие. К тому же есть небольшие нововведения.

Думаю, не стоит подробно описывать происходящее на экране, так как ничего действительно оригинального в игре не сыскать. Вертим пушкой влево-вправо и давим на нужную клавишу. Вот в принципе и все. Это проверенная временем идея, и в представлении она не нуждается. Но стоит рассказать о деталях, которые и отличают данную игру от сонма ей подобных творений.

Девиз сталинских времен «Ни шагу назад!» актуален как никогда. Мы стоим на последнем рубеже, и за спиною матушка-Земля. Для борьбы с оккупантами в нашем распоряжении на удивление скудный арсенал – сдвоенные зенитные орудия, с помощью которых и надо продержаться на протяжении сорока однообразных уровней. Управлять ими легче легкого – есть две кнопки мышки, которые следует нажимать. В общем, большего и не надо.

В наличии «джентльменский набор» бонусов, которые появляются по ходу игры: замедление времени, система самонаведения, временная защита... Противники не очень разнообразные – всевозможные метеориты, истребители, межпланетные бомбардировщики и прочая, и прочая. Чтобы было проще ориентироваться, авторы снабдили нас специальными указателями на экране. Они заранее предупреждают, откуда появится очередная порция врагов. Графика не отталкивает. Эффектно

Эффектно сделаны взрывы, всполохи лазеров и другие симпатичные детали, за счет которых Protector и оставляет довольно благостное впечатление

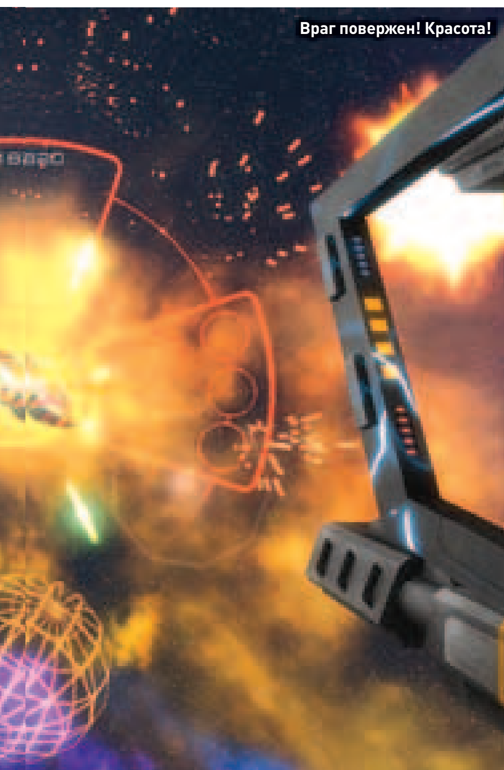


Факты

3 минуты любуемся красотами до начала боя

14 бонусов, облегчающих нашу жизнь

40 однообразных уровней


Враг повержен! Красота!

сделаны взрывы, всполохи лазеров и другие симпатичные детали, за счет которых ***Protector*** и оставляет довольно благостное впечатление. Происходящее частенько превращается в яркий и шумный фейерверк, на который глазеешь с одобрительной ухмылкой. Не будь всех этих красот, творение «**СССР Games**» потеряло бы очень много. А так это стало настоящим спасением для дизайна. К месту пришлась ритмичная бодрящая музыка. По душе и большое количество соперников. Их здесь тучи! Поэтому проиграть – раз плюнуть, особенно во второй части игры. Придется попотеть, но мы ведь не ищем легких путей, правда?

ЛОЖКА ДЕГТЯ

Казалось бы, все замечательно. Однако есть один минус, из-за которого я не могу поставить высокую оценку, – полнейшее однообразие. Уровней, как уже сказано выше, четыре десятка. Но все они выполнены по одному шаблону. Поначалу, любуясь на спецэффекты, на это не обращаешь внимания. Но чуть позже начинаешь заранее предугадывать тактику поведения врагов и порядок их появления.

Внесла свою лепту и простота геймплея: очень долго палить по врагам из всяких там бластеров и ракетниц надоедает. Хочется увидеть хоть что-нибудь новенькое. Но меняются здесь, увы, только пейзажи. Огорчает и отсутствие мультиплеера. Думаю, защищать Землю от инопланетного вторжения вместе с друзьями было бы на порядок увлекательнее.

ЧЕМ ВСЕ ЗАКОНЧИЛОСЬ

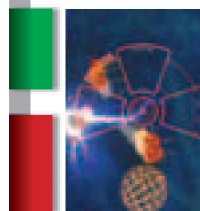
«Protector: Боевая космическая платформа» относится к тем играм (с приставкой мини), единственная польза от которых – дать отдохнуть усталым мозгам обычного игрока, который до этого несколько часов возился с какой-нибудь сложной стратегией или RPG. А попутно натренировать его рефлексы. Долго проводить за ней время не получится из-за чрезмерного однообразия. **PCG**



Теперь планете ничего не угрожает.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0



Захватывающая динамика боя; яркая и красочная графика; элементарное управление, с которым справится и ребенок; поддержка стареньких видеокарт.

Избитая тема; шаблонность и однообразность уровней; музыка, хоть и неплохая, быстро надоедает; небольшой арсенал оружия и бонусов; отсутствие мультиплеера.

6.5 **Неплохая игра на пару вечерков, главный недостаток которой – чрезмерное однообразие.**



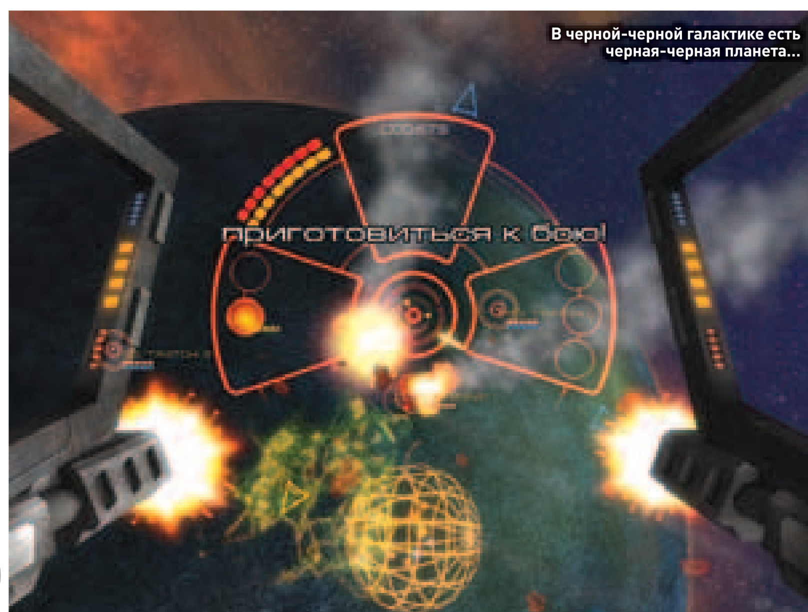
Попался, голубчик!



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM — НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» — 3.5



В черной-черной галактике есть черная-черная планета...



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1998

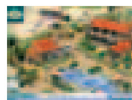


Основана студия Deep Red Games, которая с самого начала создает экономические игры, где нужно строить, копить деньги и следить, чтобы люди были счастливы.

2000

Выходит глобальная стратегия RISK II, где мы управляли империями и вели их к процветанию и славе.

2002



Выходит экономический симулятор Beach Life, сразу полюбившийся всем тем, кто мечтал об отпуске, сидя в офисе.

2005

Выходит симулятор казино Vegas: Make it Big. Игрок становился крупной шишкой в виртуальной столице игорного бизнеса.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР КРАСНОВ



Парню справа медицина уже не поможет.



Нет, это не машина времени, а всего лишь обыкновенный исследовательский аппарат.

HOSPITAL TYCOON

САНИТАРОВ ЗАКАЗЫВАЛИ?



ЖАНР ИГРЫ
Management

ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Deep Red Games

ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Theme Hospital, StarTopia, Health & Fitness Club Tycoon

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНТЕРНЕТ
www.codemasters.co.uk/games/?gameid=2126

Чем только не предлагали нам управлять изобретательные разработчики тайкунов! Тебя назначали руководителем парков аттракционов, аэропортов, зоопарков, лунных колоний и даже тюрем. И каждый раз приходилось следить за тем, чтобы подопечные были накормлены, одеты и счастливы, будь то блохастая обезьяна или татуированный заключенный.

ЕЩЕ ОДИН ДУРДОМ

Среди множества экономических симуляторов с необычной тематикой (вроде ***Startopia*** и ***Hell Tycoon***) новая игра от **Deep Red Games** кажется серой пустышкой. В самом деле, кого сейчас удивишь больницей? Героическая, но зачастую неприглядная работа врачей вызывает у простых игроков тоску и зевоту. Гораздо больше им нравятся неизведанные миры, колоритные персонажи и драматические события. Все вышеперечисленное разработчики попытались вместить в ***Hospital Tycoon***. Оказывается, в подсобных больничных помещениях кипят нешуточные страсти. Там профессор исследовательского центра флиртует с молоденькими медсестрами, а хирург заигрывает с чернокожей помощницей.

Ты можешь сам влиять на поведение подопечных. Например, нажать пару кнопок и заставить их общаться. Врачи будут рассказывать друг другу анекдоты и просто болтать. Разумеется, без влияния ***The Sims*** не обошлось: коллеги могут завести серьезные отношения. Вот только взаимоотношения героев практически никак не влияют на работу больницы. Помаявшись немного с личной жизнью докторов, ты вскоре перестанешь обращать на нее внимание. Все-таки главная задача – организовать работу в больнице, которая будет помогать людям и, конечно же, приносить прибыль.

Выдумать что-то новое в таком жанре, как тайкун, практически невозможно. Если ты уже знаком с похожими играми, то сразу поймешь, что к чему. От тебя требуется возводить новые кабинеты, закупать оборудование, проводить обследования больных, нанимать персонал и украшать помещения. Но разработчики решили нас развлечь. В Hospital Tycoon мы увидим обгоревших посетительниц солярия, людей с пульсирующими головами и старичков с обвитыми вокруг шеи клюшками для гольфа. Лечат наши врачи не менее оригинально: засовывают больных под кислотный душ, облучают радиацией, втыкают в голову шприцы с огромными иглами… Но после пары дней неизбежно наступает скука, интерес к забавным методам врачевания теряется, и Hospital Tycoon, как и сотни его собратьев по жанру, отправляется в пыльную коробку под кроватью. Вряд ли ты потом вспомнишь об этой игре. **PCG**



Одна из самых интересных особенностей игры – возможность «вселиться» в любого человека, будь то простой больной или профессор. Вблизи заметно, что разработчики не поленились и сотворили достойные модели персонажей, а также нарисовали неплохие текстуры. Другого, правда, мы и не ожидали.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★★	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★	6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0

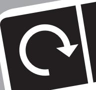


Необычные болезни, которые вызовут скорее улыбку, чем сострадание; не менее забавные методы лечения; неплохая анимация; удобное управление.

Несмотря на оригинальный дизайн, ты вскоре понимаешь, что игра вторична и скучна, как и большинство управленческих симов.

6.5

Вряд ли Hospital Tycoon тебя увлечет больше чем на пару дней.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **4.6**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» **4.3**

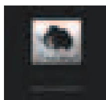
ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ

ПРОДУКТЫ



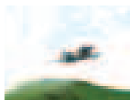
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2002



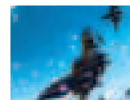
В Новосибирском Академгородке основана студия CrioLand. Специализация – разработка собственных компьютерных игр и трехмерных моделей для сторонних фирм.

2006



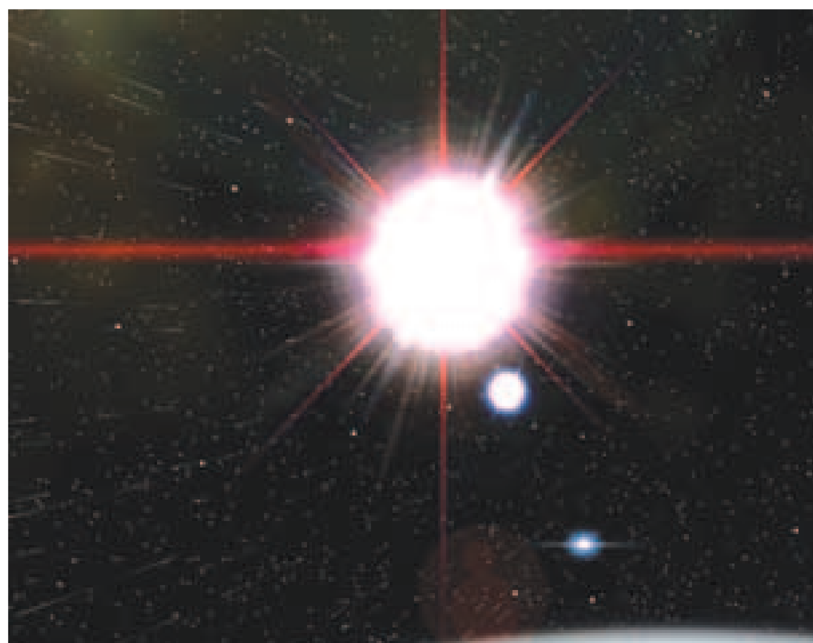
В конце октября выходит космический симулятор «Завтра война», созданный по мотивам одноименной литературной трилогии Александра Зорича.

2007



Первого июня в продажу поступило дополнение «Завтра война: Фактор К», где старые герои угодили в очередную заварушку.

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

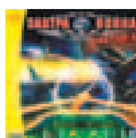




Реклама не перестает докучать посетителям космопортов и орбитальных станций.

ЗАВТРА ВОЙНА: ФАКТОР К

КОМАНДИР ЭСКАДРИЛЬИ



ЖАНР ИГРЫ
Simulation
ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
CrioLand
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.zavtravoina.ru

Сага Александра Зорича «Завтра война» очень непростая. Часть событий описывается в литературной трилогии, куда вошли романы «Завтра война», «Без пощады» и «Время – московское!». А те сюжетные перипетии, которые не попали на страницы книг, оказались в компьютерной игре. Дополнение «*Фактор К*» продолжает захватывающую фантастическую историю и открывает новую главу в хрониках Великорасы – так у Зорича называется все прогрессивное человечество.

Конкордианцы, пытавшиеся силой насадить зороастризм, потерпели сокрушительное поражение. Теперь их «перевоспитывают» в специальных лагерях. Но горстка упрямых партизан не желает мириться с разгромом и периодически совершает налеты на базы победителей. Те, в свою очередь, пытаются окончательно уничтожить своих недругов. Но они так увлеклись, что прошляпили появление новой угрозы. Затертую до дыр историю о внезапной атаке неведомой расы инопланетян спасает исключительно уникальная авторская подача – с шутками, прибаутками и забавными диалогами.

ДРУЗЬЯ-КАМИКАДЗЕ

Главная роль в новом эпизоде отводится старым героям: Александру Пушкину, товарищу Иванову и Андрею Румянцеву. Последний наконец возмужал и даже получил повышение – ему доверили командование эскадрильей. Еще совсем недавно пилот всего лишь замыкал строй, а теперь лично отдает приказы косякам истребителей, парящих в безбрежном космосе.
Правда, подчиненные ему достались бестолковые – даже какие-то восемь простейших приказов зачастую ставят их в тупик. Эффективно сражаться с врагами у напарников получается лишь тогда, когда ты лично им помогаешь. Если же командир отдаст несколько распоряжений и улетит подальше от места схватки, начнется форменное дезертирство и саботаж: летчики примутся бесцельно кружить в пространстве, почти не реагируя на выстрелы противника. С ориентированием на местности у них тоже не все гладко: пытаясь держать строй близ земли, напарники запросто могут врезаться в гору. В большинстве случаев это не приведет к провалу всей операции, однако неприятно столь бесславно растерять неуклюжую, но все-таки поддержку.
Зато враги как будто поумнели. Конечно, чудес тактической мысли от них не дождешься: каждый бой – это просто хаотичные перемещения со стрельбой. Но в этом беспорядке противники гораздо чаще, чем раньше, гоняются за главным героем, а не его соратниками. Они постоянно заходят сзади, строчат по нему из пулеметов и заодно выпускают несколько ракет. К тому же теперь часто возникает ситуация, когда из атмосферы до авианосца приходится добираться с черепашьей скоростью – на одних планетарных двигателях. Орбитальные почему-то ломаются в первую очередь.

СОННАЯ ВОЙНА

Вот только по-настоящему серьезных заварушек в дополнении совсем уж мало.

Эффективно сражаться с врагами у напарников получается лишь тогда, когда ты лично им помогаешь



Факты

1 гидрофлуггер, способный садиться на воду

3 напарника разбились о скалу

3 батончика «Шок» на столе у товарища Иванова

8 приказов можно отдать подчиненным



Из-за низкой облачности видимость сильно ограничена.



Облака удались на славу. Жаль, что они везде одинаковые.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM — НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» — 5.0

Похоже, авторы задались целью показать нам истинные будни космолетчиков. Без романтического ореола, без приключений, во всей суровой неприглядности. Добрую половину кампании Румянцев со товарищи бесцельно таскается между контрольными точками и участвует в бессмысленных радиопереговорах. Авторы наверняка догадались, что при таком раскладе игроки очень быстро заснут, поэтому добавили ускоритель времени. Хотя куда правильнее было бы сделать миссии поразнообразнее.

Тем более что внешне бои заметно похорошели. Взрывы сопровождаются эффектной тепловой волной, а разноцветные шарики планет окутывает симпатичный покров из облаков. Маневрировать в густой пелене приходится, буквально ориентируясь на показания приборов. На глаз определить, где верх, а где низ, не так-то просто. Вообще, **CrioLand** могла как угодно развить эту идею, но почему-то остановилась на полпути. «Фактор К» оставляет ощущение незавершенности, будто разработчикам не хватило времени довести проект до ума. Остается надеяться, что продуманная до мелочей вселенная, где случилось столько интересных событий, вдохновит коллектив на дальнейшие, более удачные подвиги. А профессиональные писатели, верим, им в этом помогут. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★	5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	8.0

Герой теперь может командовать собственным звеном; разработчики усовершенствовали спецэффекты и озвучили множество остроумных реплик.

Подчиненные не любят слушаться приказов; в игре не хватает действия – большую часть времени приходится созерцать безжизненный космос и слушать треп в радиоэфире.

6.5

Посредственное дополнение: Зорич свою часть работы выполнил добросовестно, а вот CrioLand схалтурила.



Из-за красного освещения кажется, что пол залит кровью.

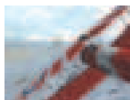


Очередная «боевая» миссия – спасти терпящий бедствие корабль. Для этого нужно лишь подлететь к нему.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР МАКСИМОВ

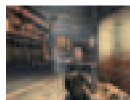
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2004



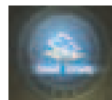
Студия Silver Wish Games выпускает свой первый игровой проект – аркадный авиасимулятор «Крылья Первой мировой» для PC и Xbox.

2005



В октябре поступила в продажу вторая игра словацких разработчиков (штаб-квартира расположена в Братиславе) – шпионский шутер «Хамелеон».

2007



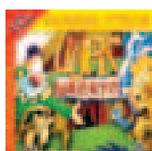
«Цирк Шапито», третья и пока последняя игра Silver Wish Games, издается компанией великого и ужасного мастера экономических игр Тревора Чана (Trevor Chan) Enlight Software, известной стратегическими сериями Capitalism, Seven Kingdoms и Warlords BattleCry.





ЦИРК ШАПИТО (CIRCUS EMPIRE)

АТАКА КЛОУНОВ



ЖАНР ИГРЫ
Management

ИЗДАТЕЛЬ
Enlight Software

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Silver Wish Games

ПОЙДЕТ
Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.enlight.com/circus

Об экономической стратегии все можно узнать, просто посмотрев на название. Если имя игры начинается на Theme, а заканчивается на Tycoon либо Empire, будь уверен – тебя ожидает тот или иной вид виртуальной предпринимательской деятельности.

ПОСТРОИТЬ ЦИРК, ПОСАДИТЬ ДЕРЕВО

Внешне ***«Цирк Шапито»*** напоминает известные экономические симуляторы – ***RollerCoaster Tycoon*** и гениальный ***Theme Park***. Да и суть ее давно знакома поклонникам жанра: есть территория, где требуется создать идеальное развлекательное заведение. В центре стоит шатер, в котором проводятся представления. Всю оставшуюся территорию ты волен обустраивать как душе угодно. Ради удобства посетителей возводятся туалеты, скамейки, магазинчики сладостей и напитков. Не забыли и про антураж: пешеходные дорожки, мусорные урны, фонтаны, рекламные щиты и прожектора, деревья и кустарники помогут завлечь новых посетителей. Также надо позаботиться о необходимой инфраструктуре (жилищах для актеров и клетках для зверья).

Но главное в игре – это представления. Почти все время ты будешь проводить, изучая окно планирования распорядка дня артистов и режим организации выступлений. У сотрудников рабочий день делится на три этапа, для каждого из которых выделяется один из следующих видов занятий: можно отправить актера на тренировку, поставить его в программу представления или отправить отдыхать. Для организации шоу есть удобный редактор: ты выбираешь артиста, определяешь последовательность номеров, прописываешь в плане спецэффекты, освещение, музыку и костюмы. Если есть желание, посмотри получившийся спектакль. Увы, слабая графика и устаревшая анимация портят все впечатление. Причем постановки весьма продолжительны (среднее шоу длится почти столько же, сколько в реальной жизни), а ускорение времени не предусмотрели.

И ВОСПИТАТЬ АРТИСТА

Список профессий действительно впечатляет. Это клоуны, акробаты, гимнасты, дрессировщики, мотоциклисты. Есть и различные животные – лошади, собаки, медведи, дельфины, обезьяны, львы и слоны. Каждый артист со временем совершенствует свой уровень мастерства (всего их пять). Достигнув очередной планки, мы повышаем его параметры (к примеру, выносливость и устойчивость к стрессам). Но и аппетиты у опытных звезд растут: капризули начинают требовать зарплату побольше, а условия работы и прожи-

Почти все время ты будешь проводить, изучая окно планирования распорядка дня артистов и режим организации выступлений



Факты

- **2** режима игры – кампания и свободная игра
- **2** раза в день можно устраивать представление
- **4** категории персонала
- **70** талантливых артистов

Просмотр шоу, где участвует пять-семь артистов, занимает чуть меньше часа. Отсутствие ускорения времени – злая шутка разработчиков. Хорошо, что можно отключить демонстрацию выступлений.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.5**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» **3.1**

вания поудобнее. Также с ростом мастерства станут доступны невиданные ранее навыки. При этом все исполнители наделены уникальными способностями. Пусть у тебя появятся два акробата, но выступления у них будут разными.

Характер циркачей выписан с большим тщанием, все они ведут себя по-разному. Например, клоун Пепе очень любить выпить и частенько ворует из кассы, любвеобильный дрессировщик Сальваторе периодически отлучается из цирка по амурным делам, а гимнастку Джулию огорчает мусор и неправильно выбранная диета. Не отстают от людей и животные – то их кормят плохо, то прожектора слепят, то клетка маловата.

Есть несколько способов улучшить эмоциональное состояние подопечных: повысить жалованье, выделить жилье получше, уменьшить интенсивность тренировок и выступлений, отправить измученного бедолагу в отпуск или назначить щадящую диету.

ЭТО НЕ БАГ, ЭТО ФИЧА©

По большей части ты будешь смотреть на свои владения с высоты птичьего полета, но при желании можешь переключиться на вид от третьего лица и погулять вокруг цирка. Хотя складывается впечатление, что этот режим сделали только ради еще одной строчки в списке особенностей: управление на редкость неудобное, а простенькая графика удручает. Впрочем, смотреть тут и не на что. Разве что на бесцельно блуждающие фигурки посетителей.

Много крови попортил неудобный интерфейс. Случается, что ускорение времени просто не включается. Неважно обстоят дела и со звуком: артисты не разговаривают, а просто мычат. Немного спасает музыка: мы слышим знакомые с детства цирковые марши.

Вышеперечисленное вкупе с монотонным и слишком неспешным геймплеем не дает мне возможности порекомендовать эту игру. Во всяком случае, много времени на нее тратить точно не стоит. **PCG**



Пусть и не очень красиво, зато работает почти на любом компьютере.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★★	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★	6.0

Легко начать играть и разобраться в премудростях управления цирком; обаятельные артисты; упрощенное строительство; отличная статистика прошедших представлений.

Досадные ошибки в интерфейсе; графика хороша только при максимальном удалении камеры; чересчур неспешное развитие событий в кампании; плохая озвучка.

6.0 **Неплохой экономический симулятор для тех, кто обожает цирк. Остальным вряд ли понравится.**



Это не атака призраков, так в игре решили проблему столкновения моделей. Вид от третьего лица ужасен.

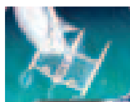


Режим планирования распорядка дня артистов. Информативно, наглядно, удобно.



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000 NADEO — Во Франции основана компания Nadeo. Их первая игра – Virtual Skipper была выпущена в том же году и быстро завоевала популярность среди любителей парусного спорта.

2004  Компания Nadeo продолжает делать парусные симуляторы. Их новая игра выпущена в России под названием «Парусная регата. Virtual Skipper 3».

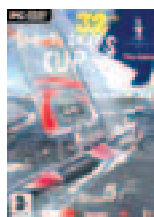
2007 В продажу поступил проект, посвященный 32-му розыгрышу Кубка Америки – Virtual Skipper 5: 32nd America Cup.

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР "SANG13" МАЛЫШЕВ





Разрезая волны.



ЖАНР ИГРЫ
Simulation
ИЗДАТЕЛЬ
Focus Home Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Nadeo
ПОЙДЕТ
Процессор 2.6Ghz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.virtualskipper-game.com
ПОХОЖЕСТЬ
Virtual Skipper 4

VIRTUAL SKIPPER 5

ПОПУТНОГО ВЕТРА!

Лицензированный 32-й Кубок Америки, четыре класса парусных яхт, редактор... Стой, куда ты?! Подожди! Да, я знаю, что симуляторы парусников (особенно без возможности пострелять из пушек и взять что-нибудь на абордаж) мало кого интересуют. Хорошо, попробуем иначе... Брызги волн, хлопающие паруса, дух соперничества! Вот, уже лучше. Поверь, я сам удивился тому, какой интересной может быть такая игра!

Обычно отсутствие конкуренции в жанре никому не идет на пользу. К счастью, в одной парижской студии мыслят совершенно иначе.

ВСЕГДА БЫ ТАК

Главная заслуга компании **Nadeo** не в том, что они создали симулятор парусной яхты, в котором все как надо. Они смогли передать на экране монитора неповторимые ощущения морской гонки. Удивительно, насколько захватывающим может быть управление маленьким парусным суденышком! Сколько тонкостей скрывается в каждом маневре, какое чувство торжества над соперником испытываешь, когда, подойдя к нему вплотную, перекрываешь попутный ветер!..

О премудростях управления ветром можно говорить бесконечно, недаром серию **Virtual Skipper** многие используют как инструмент для обучения начинающих яхтсменов. По сути, каждая гонка – это одна большая динамическая головоломка. Главное – не только безупречно выполнять маневры, но и продумывать заранее все свои действия, своевременно менять тип парусов, выбирать оптимальный курс... Половина гонки проходит при встречном ветре, и в этом случае следует выбрать зигзагообразный маршрут, а можно поймать попутный бриз, разогнаться и, развернувшись, доплыть до отметки-буйка по инерции. Умелое лавирование перед началом регаты не менее важно, ведь пересечь стартовую линию необходимо точно в срок и на максимальной скорости. Иначе у твоего соперника будет преимущество... К счастью, в игре есть детально проработанные тренировочные миссии.

Сам кубок проводится по системе «каждый с каждым». За победу начисляются два очка. Предусмотрена и система штрафов (например, для яхт, протаранивших своих соперников). Победитель в соревновании получает возможность бороться за главный приз с его настоящим обладателем (в этом году трофей будет защищать команда из Швейцарии).

В игре представлено немалое количество команд из разных стран, и у каждой есть свои уникальные характеристики. Так что к выбору корабля следует отнестись с осторожностью. Спортсменов из России, к сожалению, нет. Но это не тот случай, когда надлежит обижаться.

ВИРТУАЛЬНАЯ КРАСОТА

Также не следует пенять на графику. Не слишком нагружая компьютер, игра выдает почти фотореалистичную картинку. Модели яхт, морские волны, различные погодные условия, даже здания

Умелое лавирование перед началом регаты не менее важно, ведь пересечь стартовую линию необходимо точно в срок и на максимальной скорости





Факты

1 победитель в Кубке	2 часа на обучение азам управления	4 класса яхт	16 трасс в разных частях света


На всех парусах!




Иду на таран!

вдоль береговой линии выполнены безупречно. Особенно красивой, конечно же, получилась вода. Такую редко где можно увидеть. Разве только на настоящем море! Единственное, что несколько портит впечатление, – анимация команды. Не подкачал и звук. Пусть мелодия в игре всего одна, зато она задает правильный настрой перед регатой. А во время него нам ничего и не надо, кроме шума прибоя и криков чаек! Хочешь музыки? Поступай так, как издревле поступали моряки. Пой!

Есть, впрочем, и весомый недочет. Впервые попав на судно, я испытал непреодолимое желание просто плыть в свое удовольствие и в один прекрасный момент оказался совсем неподалеку от берега. Несмотря на угрызения совести, я направил свою красавицу прямо на скалы, и... ничего не произошло. Моя яхта просто уткнулась в них, а потом поплыла дальше, как будто ничего не случилось. Так что забудь о системе повреждений. А может, это и к лучшему?

Зато в игре есть великолепный редактор соревнований, инструментарий для создания роликов на движке и возможность состязаться в Сети.

Наверняка поклонники серии уже наслаждаются игрой. Остальным я могу лишь рекомендовать – попробуйте! **PCG**


На таких суденышках тоже можно плыть по морю.


Помните фильм «Водный мир»? Там был очень похожий тримаран.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0



Точная симуляция поведения судна; великолепная графика; увлекательный геймплей; лицензия на престижнейшую парусную регату; возможность игры по Сети.

С некоторой натяжкой в минусы можно записать лишь несколько завышенную сложность и отсутствие системы повреждений судна.

8.0

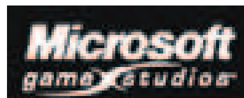
Возможно, благодаря этой игре вы полюбите парусный спорт. Фанаты, бегом в магазин!



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

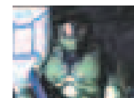
1991 В мае два студента Чикагского университета Алекс Сиропян (Alex Siropian) и Джейсон Джонс (Jason Jones) основали компанию Bungie Software.

2000



10 июня компания Microsoft объявила о том, что Bungie становится частью Microsoft Game Division (ныне Microsoft Game Studios).

2004



9 ноября Halo 2 выходит на Xbox и в первый день продаж собирает более 125 миллионов долларов.

ТЕКСТ: МИХАИЛ БУЗЕНКОВ



HALO 2

ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ НА ВИСТЕ?



Подобные монстры в игре встречают нечасто. Как правило, герою досаждают малявки.



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft Game Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Microsoft Game Studios / Bungie Software
ПОЙДЕТ
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Композитор Мартин О'Доннелл (Martin O'Donnell)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
bungie.net/Games/Halo2Vista/
ПОХОЖЕСТЬ
Halo, Pariah

У *Halo 2* есть все недостатки, присущие очень плохой игре. Она неприглядна, скучна и, главное, устанавливается только на свежей операционной системе от Microsoft. Вместе с горемыкой Shadowrun детище Bungie образует самобытный жанр – Games for Windows.
Покупать Halo лучше всего на официальной страничке компании Falling Leaf Systems (fallingleaf-systems.com/preorder/). Оформив предварительный заказ, вместе с игрой ты получишь программное обеспечение Alky Compatibility Libraries, позволяющее запускать эксклюзивы для Vista на XP. Есть и другие способы перехитрить издателя. О них тебе поведает любой поисковик.

В ПУСТОТУ

В рамках этой статьи даже как-то неловко писать о том, что вторая часть Halo – едва ли не лучший консольный шутер и, кроме того, надежда и опора Microsoft. Что рано или поздно в кинотеатрах покажут одноименный фильм – его продюсирует режиссер трилогии «Властелин колец» **Питер Джексон** (Peter Jackson). Что в общем-то мы ее ждали, хотя и знали: провал неизбежен.
В рамках нынешней рецензии на ум приходят другие мысли. Например, а не влепить ли нахалке два балла только за то, что она выглядит хуже ***Enclave***, перенесенной на PC с Xbox еще четыре года назад? Или ограничиться серией картинок и вообще не выставлять оценку? В конце концов, что может быть выразительнее голых стен?
Первые минуты знакомства с Halo 2 незабываемы... Чувствуешь себя так, будто выскочил из дома в дождливую погоду и неожиданно наступил в лужу. Выругавшись, надеешься, что мутная вода не просочилась в ботинок. Шаг, другой – и вот она уже противно чавкает у тебя под пятками.
Назойливые инопланетяне самого уродливого вида набрасываются на Мастера Чифа прямиком после эпилога и не оставляют в покое до самого финала. Они непроходимо глупы. С трудом уклоняются от гранат, порой забывают стрелять и жаждут поскорее умереть. Бороться с такими противниками – все равно что давиться от зевоты. Только вместо того чтобы тактично прикрыть ладошкой рот, жмешь на левую кнопку мыши. И так на протяжении долгих часов. Одно и то же. Выстрел за выстрелом, комната за комнатой. Серые стены чередуются с мутно-зелеными, снайперские винтовки, пистолеты и автоматы – с футуристическими стволами, похожими на аксессуары куклы Барби.
Ближе к середине игры Мастера Чифа сменит извечный враг – ковенант-аристократ Арбитр. Суперзлодей умеет пользоваться энергетическим клинком и на время исчезать. Толку от его способностей, правда, немного. Зачем рисковать здоровьем, пытаясь подкрасться к часовому сзади, когда можно выхватить два пистолета и уложить всю охрану разом? Особенно часто этим вопросом задаешься на высоком уровне сложности. Озверевшие недруги палят так, что, схлопотав очередь, герой мигом отправляется к ближайшей контрольной точке (сохраняться по ходу действа нельзя). Так вот, в таких жестких условиях осторожные персонажи не выживают. Ловкие, кстати, тоже.

Знакомство с Halo 2 незабываемо... Кажется, будто выскочил из дома в дождливую погоду и неожиданно наступил в лужу



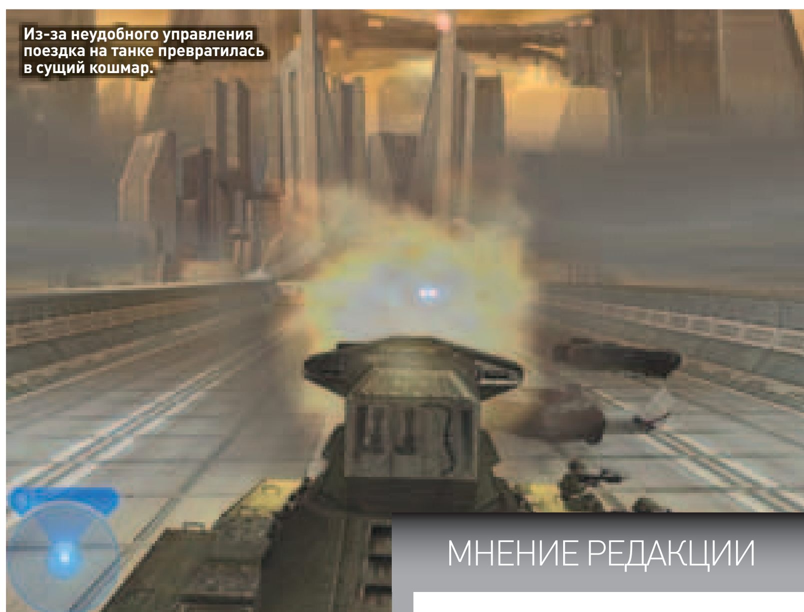
Факты

1 инопланетная раса ковенантов

2 главных персонажа: Чиф и Арбитр

4 гранаты каждого вида носит герой


Признаться, ничего ужаснее этой картины мы не видели уже давно.


Из-за неудобного управления поездка на танке превратилась в сущий кошмар.

Увернуться от разноцветного потока шариков и лучей практически невозможно. Но если переть напролом, стрелять не целясь, если позабыть, что за спиной не один десяток перворклассных шутеров, где каждая победа – маленькое торжество «серых клеточек», пучеглазые дадут слабину. Они, черт возьми, сдохнут! Скучно и жалко убивать пучеглазых.

ДОРОЖЕ ДЕНЕГ

Вопреки недостаткам Halo 2 отчаянно пытается походить на хороший голливудский боевик, где герой разит врагов не только пулей, но и словом, взрывает космические корабли и дружит с неграми. Получается неважно. На фоне грошовых декораций выспренные речи персонажей вызывают лишь натужную улыбку. Как, впрочем, и прекрасные музыкальные переливы... Жаль, что композитору **Мартину О'Доннеллу** (Martin O'Donnell) приходится растрачивать свои силы на никчемный шутер, коим, без сомнения, является Halo 2. **PCG**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★	4.0
ГРАФИКА	★★★★	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★	3.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0



Прекрасная музыка от маэстро Мартина О'Доннела; запоминающиеся главные герои; неплохой сюжет; подчас увлекательные диалоги.

На редкость уродливая графика; занудный игровой процесс; глупые враги; однообразный дизайн уровней; отвратные модели оружия; поддержка Windows Vista.

4.0

Самый неудачный способ распродать Windows Vista. После подобной игры эмблемой Games for Windows можно пугать детей.


Один удар энергетическим клинком отправляет врага на небеса.


Полеты на «Баньши» навевают вселенскую тоску.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» 6.4



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1986



Братья Гиллимо (Guillemot) основали во Франции издательство Ubi Soft Entertainment.

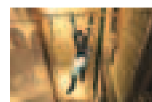
2003

В феврале PC-версия Tom Clancy's Splinter Cell, которую создало подразделение Ubisoft Montreal, взобралась на вершины хит-парадов. Народ требует продолжения.

2003

В марте Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield установил новые стандарты в жанре тактических шутеров.

2003



В ноябре выходит Prince of Persia: The Sands of Time. Позже будут выпущены два продолжения.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «ГМОРД» МЕРКУХИН



Жаль, но во время полета нельзя поиграть на банджо.



Играть вдвоем всегда веселее!



ЖАНР ИГРЫ
Arcade

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

ПОХОЖЕСТЬ
Open Season, Kelly Slater's Pro Surfer

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНТЕРНЕТ
www.surfsup-game.us.ubi.com

ЛОВИ ВОЛНУ (SURF'S UP)

НА ГРЕБНЕ ВОЛНЫ

Кудесники из компании Sony Pictures Animation наделили пингвинов человеческими качествами. В анимационном фильме «Лови волну» забавные птицы умеют говорить, петь и даже кататься на досках для серфинга.

НИКАКИХ ЗАБОТ

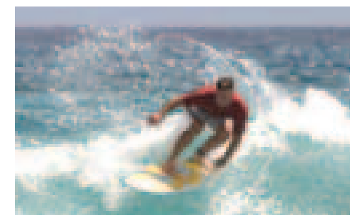
Итак, главные роли исполняют пингвины. Они шутят, дурачатся и обожают кататься на досках для серфинга. Сюжет первоисточника учить назубок необязательно – из мультфильма позаимствованы только основные персонажи.

Проект рассчитан на детей дошкольного возраста. Поэтому не удивляйся, если ты победишь во всех режимах за один вечер. Например, прохождение десяти трасс в чемпионате отнимает около часа. Управляемые компьютером соперники словно играют с тобой в поддавки. В разгар соревнования они теряют равновесие и падают в море, а если и решаются исполнить какой-нибудь трюк, то самый простенький. В общем, принцип равной спортивной борьбы здесь не в почете. Для победы от тебя требуется совсем немного. Нажал одну кнопочку – и твой персонаж совершает красивый кульбит, нажал еще две – и он уже выделывает в воздухе немыслимые пируэты. Все легко и просто – детская аркада, что с нее взять.

ВОЗРАСТНОЙ ЦЕНЗ

Вначале можно выбрать одну из трех птичек. Позднее ты получишь доступ к новым участникам состязаний, навороченным доскам для серфинга и прочим приятным бонусам. Разработчики не поленились и придумали для каждого персонажа необычные акробатические приемчики. Например, всеобщий любимец петух-растаман Цыпа Джо избегает крупных волн и не входит в «трубы», зато умеет великолепно прыгать. А вот главный герой фильма Коди Маверик показывает такие трюки, которые не повторят даже маститые конкуренты.

Порадовала графика. Запоминающиеся трассы, красочные пейзажи, превосходные погодные эффекты создают ощущение, будто ты смотришь на экране монитора интерактивный мультик. Тем не менее более взрослой аудитории (хотя бы ученикам средних классов школы) игра покажется скучной. Не спасает положение ни возможность модифицировать доски, ни превосходная озвучка персонажей голливудскими звездами. Пингвины, занимающиеся серфингом, – это, конечно, забавно. Но на одном юморе далеко в море не уплывешь. **PCG**



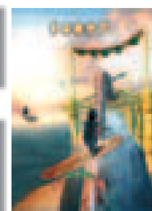
НЕМНОЖКО ИСТОРИИ

Первые упоминания о серфинге относятся к 1779 году – лейтенант Джеймс Кинг (James King) написал в своем дневнике о необычном увлечении жителей Гавайев. В XVIII веке забава выглядела несколько иначе. В качестве доски аборигены использовали толстую кору деревьев или небольшие бревна. Да и катались они возле берега.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★	5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★	6.0





Неплохой дизайн и приятная графика; отличная анимация движений персонажей; большой выбор досок для серфинга.

Завышенные системные требования; неудачный интерфейс; низкая сложность игры; однообразный, быстро надоедающий геймплей; простенькая музыка.

5.5

Скучная, но симпатичная детская аркада по мотивам мультика.



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **5.8**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **5.0**



Глюк'oZa
ЗУБАСТАЯ ФЕРМА
Свинству.
Бой!
Глюк'oZa



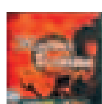
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2002



В Екатеринбурге основана компания Targem Games.

2003



Targem Games получила награду «Лучший дебют» на КРИ за игру «Магия войны».

2006

Компания получила на КРИ две награды: «Лучший игровой дизайн» за игру Ex Machina и «Лучший экшен по версии Gameland» за «Ex Machina: Меридиан 113».

2006

В студии работает более 40 человек. Помимо игр серии Ex Machina и «Магия войны» она выпустила тактическую игру «Дневной дозор». Сейчас Targem Games работает над тремя неанонсированными проектами.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ НИКИТИНСКИЙ

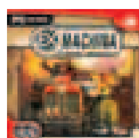




И полетела бомба!

EX MACHINA ARCADE

ШАШЕЧКИ ИЛИ ЕХАТЬ?



ЖАНР ИГРЫ: Arcade
ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Targem Games
ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОХОЖЕСТЬ: Humvee Assault, Bandits: Phoenix Rising
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.targem.ru/node/284

Театр начинается с вешалки, а игра – со вступительного ролика. В данном случае – на движке игры. Пока уши устало внимают привычной постапокалиптической ерунде, глаза переживают дежавю: все это им знакомо по залихватской *Total Overdose*. Да и место действия *Ex Machina Arcade* совсем неподалеку от Мексики – в Техасе, вестимо.

ОСТАВЬ НАДЕЖДУ

Однако если в виртуальной Мексике веселье, то в Техасе будущего воцарилось уныние и скука. Впрочем, иной раз их удается развеять весьма необычным способом, о котором ты никогда бы и не подумал. Речь идет об одной чрезвычайно прилипчивой заразе – бесконтрольном желании лопнуть все пластиковые выпуклости упаковки какого-нибудь хрупкого товара. Давно известно, что за этим занятием можно при желании провести всю оставшуюся жизнь.

Так вот. В Ex Machina Arcade такие шарики есть! Их много!! Бескрайние поля фиолетовых сфер всевозможных размеров (по сюжету это вроде как радиоактивные грибы-мутанты)!!! Когда в них стреляешь, они трескаются, выпуская темное облачко и издавая чрезвычайно приятный звук.

Уничтожать заросли грибов-мутантов можно часами. Но, к сожалению, только в одной миссии (всего их восемь). Никаких других удовольствий в этой игре, увы, нет. Потому что она создана в России. А в этой стране игры делают, выражаясь словами одного из героев кинофильма «Покровские ворота», «не для радости, а для совести».

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Спустя несколько секунд после начала игры машина остановилась как вкопанная и ни в какую не желала двигаться дальше. Выйдя в главное меню и посмотрев графу «настройки», я обнаружил там только «графику» и «звук». Пользуясь случаем, убавил до минимума унылый ритм-н-блюз, который тут играет практически везде. Пришлось выходить в Windows и лезть в руководство, упрятанное в PDF-файл. Только так я смог понять, в чем проблема. Выяснилось, что я случайно нажал на кнопку паузы – потому машинка и не ехала. А клавиши управления нужно было искать, нажав F1. При этом файл readme, услужливо открывшийся после окончания инсталляции, утверждал, что «пауза» – это совсем другая кнопка. Методом проб и ошибок установили, что верить нужно F1, а не readme. Заодно стало ясно, что играть можно двумя способами. Любителям лопать пузырьки, ненавидящим водить машину в той же GTA, подойдет медитативный стиль: сбор денег и ресурсов, которыми усыпано буквально все вокруг, и неспешное умерщвление врагов (прицеливаемся, зажимаем левую кнопку мышки и смиренно ждем, когда у супостата иссякнет шкала здоровья). Почему игру не назвали Ex Machina Otello?

Для тихих и упрямых подойдет еще одна здешняя забава – проехаться вдоль береговой линии и собрать множество пробирок, висящих в воздухе (это и есть местные деньги). Но если попа-

Любителям лопать пузырьки, ненавидящим водить машину в той же GTA, подойдет сбор денег и ресурсов, которыми усыпано буквально все вокруг





Факты

1 действительно увлекательное развлечение

3 игры появилось в серии Ex Machina

8 уровней в игре вместе с обучающим


Тачка на прокачке.


Пресловутый «эффект суслика» в действии: вы не видите врага, но, судя по обозначившейся полоске жизни, он неподалеку.



дешь в воду, то погибнешь! Воистину великолепное упражнение, тренирующее усидчивость и аккуратность.
Тем же, кто больше всего на свете боится заскучать, придется жать что есть мочи на курсорные кнопки, лупить по клавише Alt, ускоряющей крошечную машинку (только так можно по-человечески играть), и время от времени давать своему экипажу команду «на взлет» (да, наше чудо инженерной мысли и на такое способно!). При этом большинство врагов, сюжетных перипетий, заданий и ресурсов (а равно и мест, где можно застрять и потерять половину жизни) остаются далеко позади. И это, видимо, к лучшему.

Напоследок коротко о других видах здешних садистских испытаний: камера, которая смотрит только вперед, и совершенно ничем не объяснимые «тормоза» (не дай бог придутся на контрольную точку – придется переигрывать с места последнего сохранения).
Впрочем, не будем забывать о том, что речь идет о постъядерном мире, полном чудес, аномалий и прочего антинаучного непотребства… **PCG**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★	4.0
ГРАФИКА	★★★★★	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★	3.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★	5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★	5.0



Расстрел пузырьковидных грибочков; занятная эстетика; возможность игнорировать большинство врагов и заданий; нам разрешили масштабировать изображение.

Неудобная камера; происходящее совсем не увлекает, некрасивое изображение; невероятно раздражающая музыка; нет обучения новичков; однообразные уровни.

5.0

Очередное недоразумение от российских разработчиков. Халтурная имитация образцов западной индустрии.


Стрелять по препятствиям нельзя. Можно на них только наехать.


Иногда мы видим и такие ракурсы.

1995



В Дюссельдорфе (Германия) основана студия h2f Informationssysteme GmbH.

2006



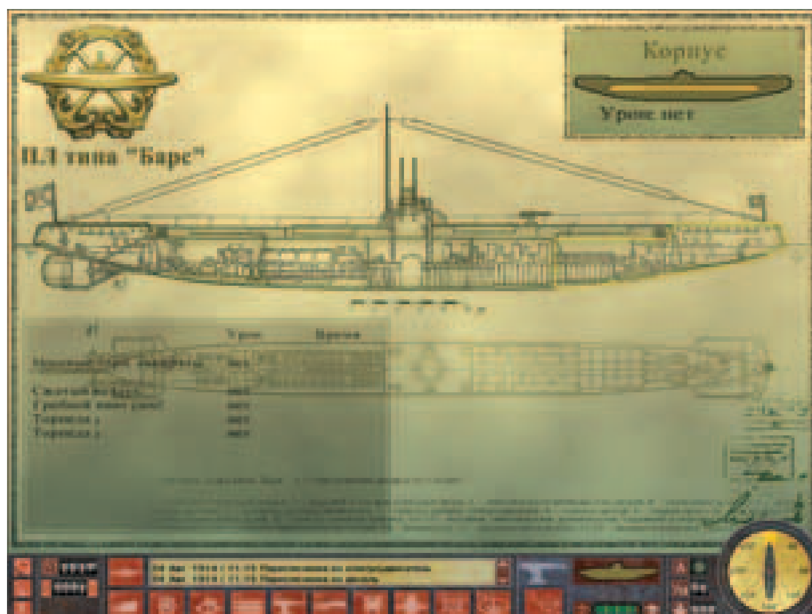
В начале октября состоялся европейский релиз «1914: Shells Of Fury».

2007



В середине мая в России поступил в продажу симулятор «Под Андреевским флагом».

ТЕКСТ: АРТЕМ ЭСТЕЦКИХ

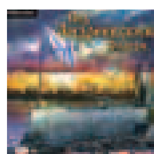




Сложность нулевая. Игровой автомат «Морской бой» как он есть.

ПОД АНДРЕЕВСКИМ ФЛАГОМ (1914: SHELLS OF FURY)

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ АРХЕОЛОГИЯ



ЖАНР ИГРЫ
Simulation
ИЗДАТЕЛЬ
Strategy First
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Play Ten Interactive / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
h2f Informations-system GmbH
ПОЙДЕТ
Процессор 2,4Gz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:
Два CD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.playten.com/rus/publishing.php?page=64&view=43
ПОХОЖЕСТЬ
Silent Hunter III, Silent Hunter 4

Симуляторов подводных лодок мало, оттого и спрос с них особый. В позапрошлом номере мы разбирались с инвалидом Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific. Сегодня же разговор пойдет о крайне любопытном явлении – первом и пока единственном симуляторе подлодок времен Первой мировой войны. На родных просторах его называют «*Под Андреевским флагом*».

В оригинале игра называется ***Die Schalen des Zorn*** – немецкое наименование книги "Dreadnought" американского историка, писателя, лауреата пулитцеровской премии Роберта К. Мэсси (Robert K. Massie). Вдобавок это часть высказывания Уинстона Черчилля о начале Первой мировой войны. Черчилль, в свою очередь, немного изменил библейское изречение «ты, который из руки Господа выпил чашу ярости Его...». Что же до названия российской версии, то оно просто блестяще иллюстрирует собой высказывание «Не пришей кобыле хвост».

ПРЕДЫСТОРИЯ СОБЫТИЙ

Есть в благополучной стране Германии студия – h2f Informationssysteme GmbH. Занимается она базами данных и разработкой веб-сайтов. Все бы хорошо, но задумали как-то разработчики состряпать симулятор подводных лодок. Ход их мыслей наверняка был таков. Вторая мировая война в головах поклонников симуляторов ассоциируется только с ***Silent Hunter III*** (безусловный шедевр) и Silent Hunter 4 (у него еще все впереди). Соревноваться с ними – все равно что выйти на ринг против обоих братьев Кличко. Заигрывать с современными субмаринами тоже не с руки: придется потягаться с гениальным ***Sub Command***, да только бюджета хватит в лучшем случае на создание реалистичной модели распространения звука в воде.

Остается Первая мировая – благословенное время, когда никто еще не знал, зачем подводные лодки вообще нужны и как с ними бороться. Средств для их обнаружения просто не существовало, а глубинные бомбы появились только к концу конфликта. Впрочем, и моряки тогда сражались не только с врагами, но и с техническим несовершенством своих субмарин и торпед. Тонкостей миллион, и не очень понятно, как из всего этого может получиться интересная компьютерная игра. К тому же для первого опыта можно было выбрать что-нибудь попроще. Так или иначе осенью прошлого года ***1914: Shells Of Fury*** (английское название игры) появилась на свет. И благополучно провалилась в безвестность.

УДАР ИЗ ГЛУБИНЫ

Спустя полгода игра появилась в России. Новое название, новая кампания, пара русских подводных лодок. Вот только на основе Shells Of Fury в принципе не может получиться что-то стоящее. После первых пяти минут общения с «Андреевским флагом» складывается впечатление, что лучше бы ему вообще не появляться на свет. Симулятор позволяет себе тормозить на самых современных конфигурациях. И это при том, что выглядит он в несколько раз хуже, чем Silent Hunter 3. Модельки смешные, спецэффекты позорные, а вода ну просто чудовищная. На скриншотах она выглядит еще более или менее, но в движении... Не смотри на нее больше пяти минут, иначе тебя до конца жизни будут мучить кошмары!

Интерфейс разработчики аккуратно срисовали с Silent Hunter III, поменяв местами некоторые детали. Впрочем, это не помогло: управлять подлодкой просто невозможно. Действия, которые необходимо совершать при артиллерийских и торпедных стрельбах, настолько противоестественны, что в голове не укладывается. Форменное насилие над человеческой природой!



Факты

2 типа русских подводных лодок

20 метров – глубина автоматического погружения

497 явных заимствований из Silent Hunter III


Приборная панель. Бедно, но чисто. Но бедно.


Натужное преследование транспортника.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM — НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» — 4.9

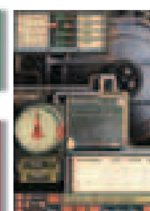
Морские сражения – занятие непростое, но не до такой же степени! Про какую-то историческую достоверность неудобно даже заикаться. В немецких кампаниях (их целых три) с этим еще более или менее, но русская – простите, настоящая дичь. Детально описывать ее не хватит никаких сил и нервов, просто поверьте на слово. С реализмом, как ты догадываешься, все обстоит примерно так же. Некоторые проблески все же есть: к примеру, здесь невозможны артиллерийские дуэли с эсминцами (чем грешили две последние части Silent Hunter). Самый захудалый кораблик с парой пушечек быстро вскроет твою консервную банку. Мелочь, а приятно. Впрочем, это скорее случайность.
В мануале есть описания одних только немецких подлодок. Официальный российский сайт ответов на вопросы не дает, а тамошний форум представляет собой крайне жалкое зрелище: из десятка тем половина посвящена порнороликам с непосредственным участием Пэрис Хилтон.
Очевидно, что «Под Андреевским флагом» лучше обходить стороной. Десять лет назад игра произвела бы фурор, но сейчас ей место разве что в кунсткамере. **PCG**


Огонь на экране заставляет игру ползти со скоростью пять кадров в секунду.


Этот человек одного меня пугает своей угловатостью?

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★	4.0
ГРАФИКА	★★★	3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★	4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★	4.0

Оригинальная тематика Первой мировой; гибко настраиваемая сложность; хорошо проработанные немецкие кампании; исторически достоверные награды и звания.

Графика образца середины 90-х; кошмарное управление; необъяснимые тормоза; отсутствие динамической кампании; проблемы с реализмом; абсолютно провальный AI.

4.0

Трудно поверить, что в наши дни такие игры вообще могут появляться на прилавках.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР МАКСИМОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999



2 сентября компания Total Entertainment Network открыла портал Pogo.com, специализирующийся на бесплатных развивающих играх.

2001

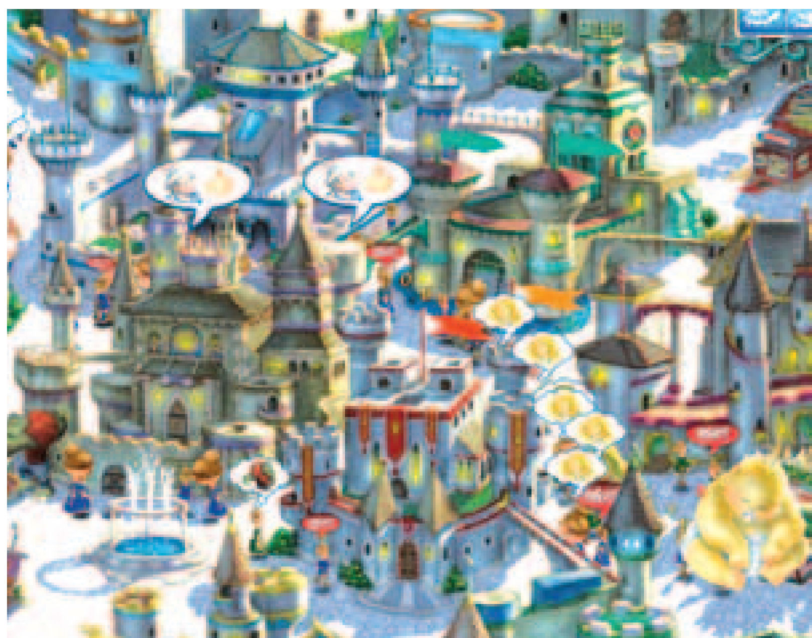
В марте Electronic Arts покупает ставший весьма популярным портал за 50 миллионов долларов.

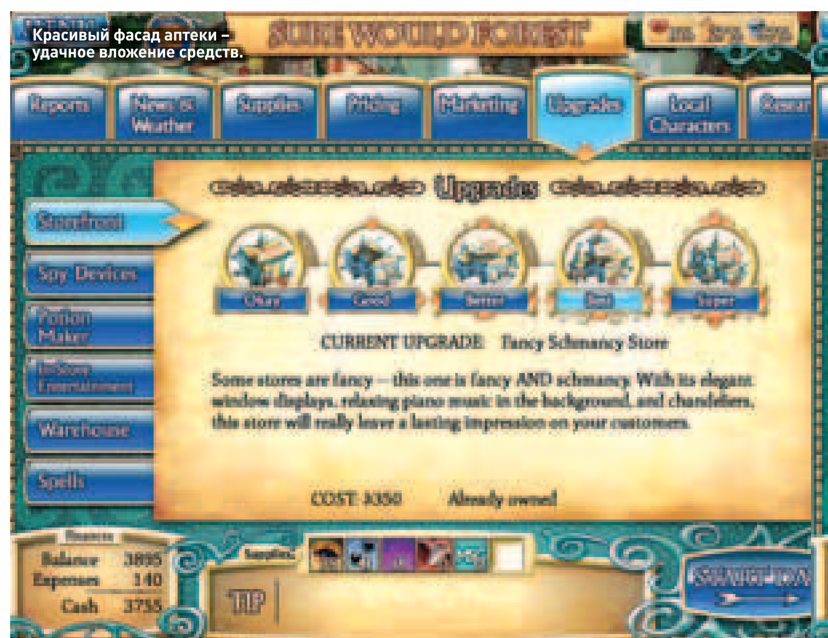
2007

В январе развлекательный портал Pogo.com занял шестое место в США по посещаемости. Это наивысший показатель, причем Pogo.com около года не покидает десятку лучших сайтов Америки.

2007

В феврале на сайте Pogo.com стала доступна для скачивания пробная версия Fairy Godmother Tycoon (ограничено игровое время).

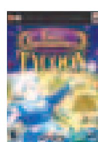




Красивый фасад аптеки – удачное вложение средств.

FAIRY GODMOTHER TYCOON

МЕДИЦИНСКИЙ ФОКУС-ПОКУС



ЖАНР ИГРЫ
Management
ИЗДАТЕЛЬ
EA Casual Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Mock Science, Inc.
ПОЙДЕТ
Процессор 600MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОХОЖЕСТЬ
Lemonade Tycoon, Theme Park
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.pogo.com/hotdeploy/us/promotions/survey/fairy-godmother/cs-page.jsp

Думаешь, в сказках все счастливы и круглые сутки распевают веселые песенки да водят хороводы? А злодеи, поверженные доблестными рыцарями, в изгнании коротают время за вязанием носков?
В общем-то так оно и есть. Но в магическом королевстве есть еще и повседневная жизнь, как и в реальном мире. Ведь кто-то же должен строить хрустальные замки, ткать ковры-самолеты и убирать улицы после ежедневных плясок и песнопений. А еще сказочные персонажи страдают недугами, тоже волшебными. Твоя задача в *Fairy Godmother Tycoon* – создать сеть аптек по всему царству-государству.

ДОКТОР АЙБОЛИТ, ПРОЙДИТЕ В ОПЕРАЦИОННУЮ

Магические хвори не имеют ничего общего с теми, что мучают нас с тобой: у одного бедолаги раздулась раз эдак в пять голова, другой вдруг начал сквернословить или... раздеваться догола, третий взлетел и никак не может приземлиться, четвертого донимает дождевое облако над головой. Для каждой болезни есть свое снадобье, надо лишь купить его в аптеке. Варят их лучшие ведьмы из самых необычных ингредиентов: поганок, паучьих лапок, рыбьих голов, глазок тритона и зубов дракона.
Сутки делятся на две части: утро и день. На восходе ты займешься планированием и организацией: закупкой компонентов, определением цен на снадобья, а также расходами на рекламу и «науку». Как же решить, сколько понадобится поганок, почем продавать любовное зелье и нанимать ли гоблинов с зазывающими щитами? Поможет ежедневный прогноз проклятий на день – провидцы подскажут, какие напасти приключатся с привередливыми клиентами. Также к нашим услугам уморительная ежедневная лента новостей (как тебе «*Белоснежка решила жить в одном доме с семью гномами в новом телевизионном реалити-шоу*»?). Тщательно все просчитав, ты днем будешь наблюдать, как больные ходят по городу в поисках лекарств.

НЕСКУЧНОЕ ДЕЛО

Очень важен персонал твоей «грибной аптеки». Есть постоянные сотрудники и подмастерья, готовые помочь разочек. Первые – продавец-аптекарь (смешивает и продает зелья) и артисты, развлекающие покупателей. При этом ты волен выбирать, кто будет обслуживать покупателей: меланхоличный «качок», вечно дремлющий за стойкой, или же осьминог, поставивший мировой рекорд в изготовлении снадобий, самый высокооплачиваемый специалист. Также ты можешь в обмен на звонкую монету перестроить магазин: украсить фасад, расширить склад и купить еще несколько полезных заклинаний.
Подмастерья готовы за вознаграждение выполнить любую грязную работенку: крот шпионит за конкурентами, фокусник на день закроет аптеки соперников, а сердцеедка Алиса очарует парочку селян, тем самым увеличив число клиентов. Не менее забавны и твои конкуренты. Например, разодетый в яркие наряды синий дракон-хиппи с символом мира на шее («*Он был силой в 60-м, 1760-м, конечно*»).

У магических хворей нет ничего общего с теми, что мучают нас: у одного бедолаги раздуется раз в пять голова, другой начнет сквернословить...



Факты

2 игровых режима – кампания и свободная игра

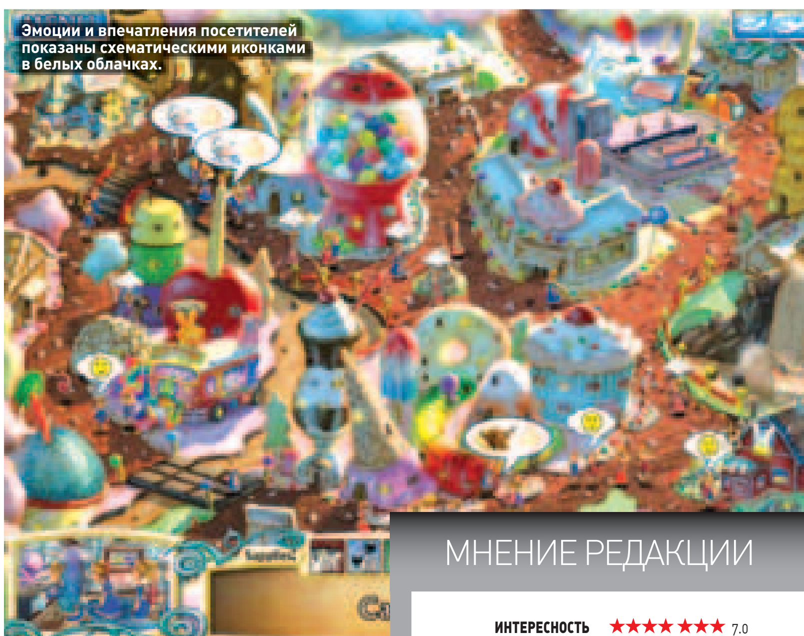
3 конкурента могут одновременно соперничать с тобой

8 деревень и городов доступны для игры

10 колоритных аптекарей на выбор



Новости и прогноз проклятий на день: наглядно и очень забавно.



Эмоции и впечатления посетителей показаны схематическими иконками в белых облачках.

Периодически нам подкидывают текстовые квесты, весьма похожие на те, что были в «***Космических рейнджерах***». Они очень интересные, нелинейные, и у каждого не меньше трех вариантов окончания. Да еще и написаны с изрядной долей юмора. Как тебе история про Красную Шапочку и бабушку-оборотня или трех поросят, скрывающихся от волка из-за махинаций с недвижимостью? Причем провал задания не приводит к окончанию игры. Просто не получишь бонус за успешное прохождение.

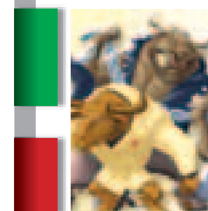
РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ?

Полностью установленная игра занимает около полутора сотен мегабайт на жестком диске. Поэтому, оценивая графику и звук, надо бы делать скидку на скромные размеры. Но, что удивительно, графика в игре очень хороша: детальные и отлично прорисованные уровни, уморительные персонажи. Очень хочется похвалить художников, работавших над игрой. А вот на звук и музыку авторов не хватило: все герои немы, а из колонок доносятся простенькие мелодии на манер рингтонов трехлетней давности. Увы, для того, чтобы получить от игры настоящее удовольствие, тебе потребуется практически идеально знать английский язык: текст довольно сложный для понимания. Да еще и сказки надо вспомнить. **PCG**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★ 3.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0



Замечательная спрайтовая графика; очень смешные и забавные квесты; большой выбор методов борьбы с конкурентами: от честной рекламы до найма бандитов.

Игра коротка; отсутствие озвучки и примитивная музыка; низкое разрешение экрана (800х600); трудно получить удовольствие, не зная на пятерку английский язык.

7.0

Очень смешная и симпатичная экономическая игра, да еще и довольно оригинальная. Но на любителя.



Местные акулы бизнеса одолжат тебе при необходимости деньжат.



Хиппующий дракон – далеко не самый занятный конкурент.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000



Год образования Vicious Cycle Software. Через три месяца начались работы над первым проектом.

2002

В продаже появляется шутер Robotech: Battlecry. Первый блин у разработчиков получился довольно съедобным.

2005

Vicious Cycle Software расширяется и открывает подразделение Monkey Bar Games. Новоиспеченной студии поручено творить детские аркады и обучающие игры для самых маленьких.

2005

Анонсирован Vicious Engine. На движке выходят нынешние проекты компании на всех платформах, в том числе и на консолях нового поколения. В Marvel Trading Card Game, кстати, используется этот же мотор.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «ГМОРД» МЕРКУХИН

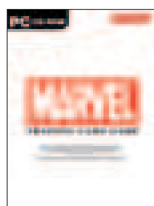




Возможно, обычному игроку такой расклад мало о чем скажет. Но любой поклонник настольных игр поймет, что команда героев близка к поражению...

MARVEL TRADING CARD GAME

ПОГАДАТЬ НА КОРОЛЯ?



ЖАНР ИГРЫ
Logic

ИЗДАТЕЛЬ
Konami Digital Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Vicious Cycle Software

ПОЙДЕТ
Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Yu-Gi-Oh! Online, Magic: The Gathering Online, Marvel: Ultimate Alliance

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Уэйн Харви, продюсер и основатель Vicious Cycle Software

ИНТЕРНЕТ
www.marveltcg-online.com

Кого из героев комиксов Marvel ты знаешь? Человека-паука? Супермена? Капитана Америку? Росомаху? Страшно сказать, но за свою долгую историю американцы придумали около сотни именитых персонажей. И каждый из них привнес в общую копилку компании немалые барыши. С выходом *Marvel Trading Card Game (MTCG)*, стоит полагать, предприимчивые создатели заработают еще больше.

МАГИЯ КОМИКСОВ

Совершенно непонятно, что карточная игра, вышедшая недавно на платформах **PSP** и **Nintendo DS** (где ей самое место), делает на персональных компьютерах. Дело в том, что к PC-версии у многих совсем другие требования. Основная часть критики достается именно ей: дескать, нет даже трехмерной графики или роликов на движке. Видно, Konami просто хочет сорвать куш побольше. Учитывая, что число поклонников комиксов Marvel очень велико, в успехе игры мы не сомневаемся.

Знакомство с проектом стоит начать с тренировочного режима. Новички познакомятся с правилами и научатся тактическим приемам, а ветераны (MTCG – это еще и настольная игра) узнают обо всех изменениях в механике, которые появились в этой адаптации.

Разработчики придумали сразу две одиночные кампании. Одна за героев, другая соответственно за злодеев. Играть за обе стороны увлекательно, хотя порой неясно, какая вообще между ними разница. Происходящее напоминает шахматы – здесь тоже есть свои короли, ферзи и пешки. Перед началом битвы нам предлагают выбрать «капитанов». Например, в первой миссии за силы добра выступает Человек-паук, а противостоит ему Зеленый Гоблин. У каждого предводителя есть своя команда – колода карт с изображением супергероев и обычных персонажей из комиксов Marvel. Их цель не только защитить своего лидера (иначе дело закончится поражением), но и как можно больше навредить врагам.

Кроме основных характеристик (сила, сопротивляемость и т.д.) в некоторых картах есть особенности. Например, Бэтмена никто не превзойдет в ратном деле, зато один из второстепенных героев сможет заразить соперника чумой.

В итоге мы получили совсем уж нестандартный для персоналок проект. Фанаты героев в лосинах оценят детище **Vicious Cycle Software** по достоинству. А остальным MTCG лучше избегать. **PCG**

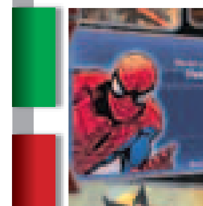
ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ



Возможно, имя Стэна Ли (Stan Lee) тебе ни о чем скажет, но на родине (в Америке) его буквально носят на руках все фанаты комиксов. Именно этот человек превратил некогда убыточную Marvel Comics (подразделение Marvel Entertainment) в хранилище Дядюшки Скруджа. Ли создал Человека-паука, Могучего Тора, Сорвиголову и Людей Икс. Сейчас Стэн продолжает работать в компании, где он занимает пост «заслуженного председателя совета директоров».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0



Немыслимое количество героев комиксов Marvel и карт; две занимательные одиночные кампании; теперь можно выяснить, кто круче: Супермен или Галактус.

Слабенькая графика; некоторые проблемы с балансом сил; игра предназначена для фанатов супергероев, остальным она наскучит.

6.0

Редкий гость на PC. Фанатам комиксов настоятельно рекомендуем.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM — НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» — 4.3

OVERLORD™

БУДНИ ЗЛОГО ВЛАСТЕЛИНА

7:00 подъем
7:15 почистить зубы
8:00 сжечь деревню
12:00 разорить город





Бука®

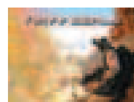
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001



В канадском городе Ванкувер Рассом Баллоком (Russ Bullock) и Брайном Экманом (Bryan Ekman) основана компания Jarhead Games.

2002



В мае вышел шутер про борьбу десантников с террористами Navy SEALs. Боевик издает ValuSoft. Игра довольно быстро становится самым продаваемым проектом издательства.

2003



В марте поступил в продажу CTU: Marine Sharpshooter – первая часть антитеррористической трилогии. В России игра издана 1С как «Морпех против терроризма».

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР МАКСИМОВ



Жестокая смерть: боевика проткнуло травой.



Чудеса искусственного интеллекта. Авианосец атакуют боевики, один солдат стреляет из снайперки от бедра, второй просто «задумался».



MARINE SHARPSHOOTER 3

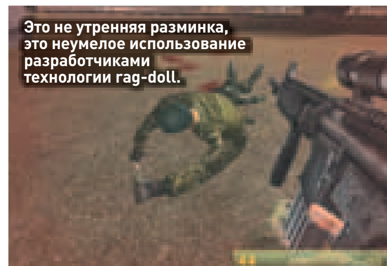
ЭТАЛОН СО ЗНАКОМ МИНУС

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Groove Games
РАЗРАБОТЧИК
Jarhead Games
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНТЕРНЕТ
www.jarhead-games.com
ПОХОЖЕСТЬ
Delta Force: Team Sabre, Code of Honor: Foreign French Legion

ТОЧКА ЗРЕНИЯ
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 2.9
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» 3.4

В худших традициях тебя ждут очередные разборки с террористами. На этот раз придется драться с боевиками в Иране, откуда сумасшедший генерал грозит запустить ядерные ракеты. А кто, как не доблестный американский десант, сможет ликвидировать угрозу?

Главная особенность игр серии ***Marine Sharpshooter***: в каждой миссии помимо снайпера участвует наводчик со штурмовой винтовкой. Задача напарника – отыскивать врагов и прикрывать напарника. В любой момент мы вольны переключаться между ними. Перед началом каждой миссии выбираем оружие для команды, а также экипировку (гранаты, взрывчатку и табельное оружие). Затем тебе покажут кошмарный ролик на движке и дадут наказ: «*Это разведывательная миссия, огонь открывать только в случае необходимости*». На самом деле перед нами простой тир, только вместо движущихся зверушек террористы. Причем AI бандитов незамысловат: пробежал, пострелял, дальше побежал... Напарник бессмертен, можно прятаться за его спиной от вражеских пуль. Во-вторых, у соратника не кончаются боеприпасы, покуда им управляет компьютер. Но все эти бонусы перечеркивает искусственный интеллект однополчанина. Часто балбес отказывается идти за тобой, а если и соизволит составить тебе компанию, то застрянет в дереве или торце дома. Бордюры и камни для него – непреодолимые препятствия. Другая беда – постоянная нехватка патронов, причем с трупов их поднимать нельзя. Получается примерно так: ты опустошаешь боезапас снайпера, затем переключаешься на напарника-корректировщика... Заканчиваешь задание, размахивая пистолетом (в лучшем случае).
Всего в игре десять миссий. Уровни просто огромны, но долгие перебежки по полям и весям сильно утомляют. Расстроятся и фанаты прицельной стрельбы. Дело в том, что дальность обзора невелика, а враги, едва показавшись на горизонте, открывают ураганный огонь. Кстати, боец практически неуязвим. Получив десяток пуль в пузо, он начинает тяжело дышать, глаза его застилает кровь. Не беда, надо передохнуть секунд пять – и ты как новенький (подобное было в ***Call of Duty 2***).



Это не утренняя разминка, это неумелое использование разработчиками технологии rag-doll.

Дополняет общую удручающую картину странная анимация и смешной rag-doll – таким немыслимым кривляньям солдат и невероятным позам покойников позавидует любой поклонник йоги. Ну а идеальному английскому языку боевиков, видимо, учили в Гарварде. Ты уверен, что не найдется глупца, который будет играть в это? И зря – по всему миру серия Marine Sharpshooter разошлась более чем миллионным тиражом. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★	2.0
ГРАФИКА	★★★★★	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★	3.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★	4.0

Бодрая музыка; реальное оружие; других достоинств попросту нет, все в этой игре плохо и никак не соответствует требованиям времени, даже графика и дизайн.

Банальный сюжет и длинные отвратные ролики на движке, которые нельзя ни выключить, ни промотать; мириады ошибок.

3.5 **Яркий пример малобюджетного шутера, сделанного на коленке. Купи и подари врагу.**





ПОКОЙТЕСЬ С МИРОМ





PETANQUE: LE JEU DU CENTENAIRE (1)
ДАТА СМЕРТИ: 20 ИЮНЯ 2007 ГОДА

ПСЫ ВОЙНЫ (2)
ДАТА СМЕРТИ: 7 ИЮНЯ 2007 ГОДА

CODE OF HONOR: THE FRENCH FOREIGN LEGION (3)
ДАТА СМЕРТИ: ЛЕТО 2007 ГОДА

YUME MIRU KUSURI: A DRUG THAT MAKES YOU DREAM (4)
ДАТА СМЕРТИ: 25 АПРЕЛЯ 2007 ГОДА

KNIGHTS: LEARN TO FLY (5)
ДАТА СМЕРТИ: 7 ИЮНЯ 2007 ГОДА

CALL FOR HEROES: POMPOLIC WARS (6)
ДАТА СМЕРТИ: 26 ИЮНЯ 2007 ГОДА





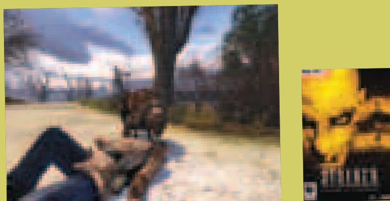
Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.



FIRST-PERSON SHOOTER

I МЕСТО – S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL



РАЗРАБОТЧИК: GSC WORLD
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: GSC WORLD PUBLISHING
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.STALKER-GAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (40)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

Неплохой шутер с элементами RPG. Шесть лет разработки не прошли даром. «Сталкер» – одна из лучших отечественных игр.

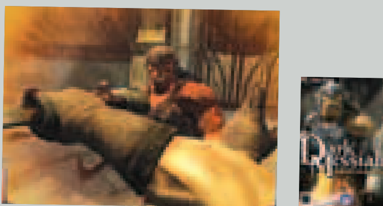
ЧТО ЕЩЕ?

F.E.A.R. EXTRACTION POINT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PREY
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09 (33)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ИГРА МЕСЯЦА

ACTION

I МЕСТО – DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC



РАЗРАБОТЧИК: ARKANE STUDIOS, KUJU ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.DARKMESSIAHGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (34)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

Одна из лучших – наряду с Oblivion – игр 2006 года. Искрометный фэнтезийный экшен с ролевыми элементами на движке Half-Life 2. Обязательная покупка для любого геймера.

ЧТО ЕЩЕ?

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (43)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, ИГРА МЕСЯЦА

SIMULATION

I МЕСТО – TEST DRIVE UNLIMITED



РАЗРАБОТЧИК: EDEN GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.TESTDRIVEUNLIMITED.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Need for Speed Pro Street грядущей осенью придется несладко. Eden Games разработала великолепную аркадную гонку, в которой можно прокатиться не только на дорогущей машине, но и на мотоцикле. Надоело соревноваться с компьютером? К твоим услугам многопользовательский режим. На Гавайях полным-полно отчаянных парней.

ЧТО ЕЩЕ?

GTR 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

NEED FOR SPEED CARBON
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

STRATEGY

I МЕСТО – COMPANY OF HEROES





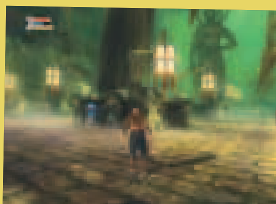
РАЗРАБОТЧИК: RELIC ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.COMPANYOFHEROES.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

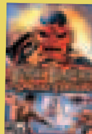
Одна из лучших стратегий 2006 года. Яркая, стремительная, с неплохим многопользовательским режимом. Не игра – мечта. Relic не подвела. Она еще раз доказала, что умеет разрабатывать не только отличные фантастические проекты вроде Warhammer 40.000: Dawn of War, но и вполне достоверные. По мотивам Второй мировой войны.

ЧТО ЕЩЕ?
ЕВРОПА III
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА
C&C 3: TIBERIUM WARS
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ИГРА МЕСЯЦА

ROLE-PLAYING GAME

I МЕСТО – JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION





РАЗРАБОТЧИК: BIOWARE CORPORATION
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: JADE.BIOWARE.COM/SPECIALEDITION/
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (40)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

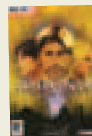
Долгожданная игра от кудесников ролевого жанра из BioWare. Волшебный мир, так похожий на Древний Китай, где обрели пристанище гигантские носороги, лисы с двумя хвостами, седовласые мастера кун-фу... Давненько мы не видели столь впечатляющей концепции. Да и графика не подкачала. Даже не верится, что игру портировали с Xbox.

ЧТО ЕЩЕ?
GOTHIC 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА
NEVERWINTER NIGHTS 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ИГРА МЕСЯЦА

ADVENTURE

I МЕСТО – BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH





РАЗРАБОТЧИК: REVOLUTION SOFTWARE И SUMO DIGITAL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.BROKENSWORDTHE-ANGELOFDEATH.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

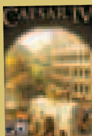
Добротное продолжение культовой серии квестов. Искрометные шутки героев заставят тебя улыбнуться не один раз. А занятный сюжет удержит у экранов на долгие часы.

ЧТО ЕЩЕ?
THE SECRET FILES: TUNGUSKA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.0
DESTINATION: TREASURE ISLAND
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (42) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

MANAGEMENT/LIFE SIM

I МЕСТО – CAESAR IV





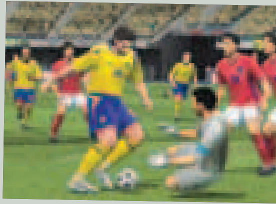
РАЗРАБОТЧИК: TILTED MILL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CAESARIV.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

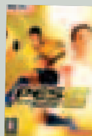
Caesar IV – невероятно интересная и красивая экономическая стратегия от создателей Children of the Nile. Суть игры проста: нужно возвзести живописный город, защитить его от природных напастей, иноземных захватчиков и при этом не разгневать его обитателей.

ЧТО ЕЩЕ?
FOOTBALL MANAGER 2007
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

SPORTS

I МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 6





РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: PES6.NET
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

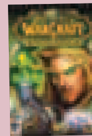
По мнению многих, FIFA от Electronic Arts – не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?
FIFA 07
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
VIRTUA TENNIS 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

I МЕСТО – WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE





РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD / ЧЕТЫРЕ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WOW-EUROPE.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

The Burning Crusade ждали во всем мире. Миллионы фанатов готовы были стоять в очередях часами, лишь бы купить вожделенный адд-он. И это неудивительно, ведь Blizzard обещала порадовать фанатов WoW сразу двумя невиданными доселе расами, новой игровой зоной и множеством других находок. Обещала – и не подвела.

ЧТО ЕЩЕ?
EVERQUEST II: ECHOES OF FAYDWER
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0
GUILD WARS NIGHTFALL
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

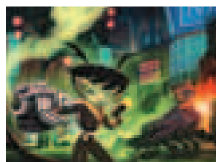
Законченные проекты	Текущие контракты
отсутствуют	



Dungeon Hero
(Firefly Studios)

Action/Role-Playing Game в духе Arx Fatalis, где игроку придется исследовать огромное подземелье, населенное многими расами и необычными монстрами

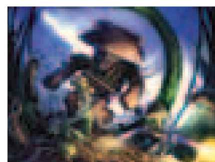
ДАТА ВЫХОДА
2008 год
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
gamecockmedia.com/hero



Insecticide
(Crackpot Entertainment)

Детективный Third-Person Shooter в стиле нуар, где пара насекомых расследует убийство

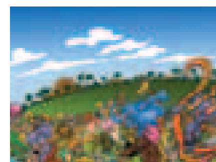
ДАТА ВЫХОДА
2008 год
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
www.insecticidethegame.com



Mushroom Men
(Red Fly Studio)

Action, повествующий о войне между колониями разумных грибов

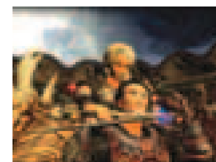
ДАТА ВЫХОДА
2008 год
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
gamecockmedia.com/mushroommen



Hail to the Chimp
(Wideload Games)

Командный action, где разные животные борются за корону царя зверей

ДАТА ВЫХОДА
2008 год
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
www.chimplove.com



Fury
(Auran Holdings Pty Ltd.)

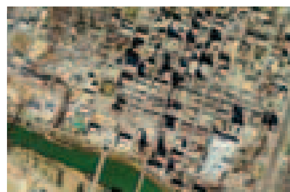
MMORPG с необычной боевой системой и условиями развития персонажей

ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2007 года
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
www.unleashthefury.com

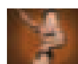
КОМПАНИЯ

Gamecock Media Group

ДЕВИЗ
Indie label spirit. Major label muscle
ДАТА ОСНОВАНИЯ
12 февраля 2007 года
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ
Остин, Техас, США



ДОСКА ПОЧЕТА


Майк «El Champeen Grande» Уилсон (Mike Wilson) – основатель компании

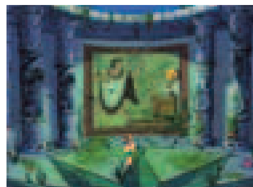

Гарри «el Gringo» Миллер (Harry Miller) – сооснователь компании

Поиски инвесторов увенчались успехом: Миллер и Уилсон познакомились с парой мультимиллионеров

Отношения между издателями и разработчиками не всегда складываются гладко. Последние частенько недовольны, что их интеллектуальную собственность присваивают нахальные толстосумы. Взамен – всего лишь мизерный процент от продаж (роялти). Порой дистрибьюторы даже обманывают авторов, утаивая истинную сумму прибыли. Еще десять лет назад (в январе 1998 года) несколько студий (**Ritual Entertainment**, **Epic Games**, **3D Realms**, **PopTop Software**, **Terminal Reality** и **Edge of Reality**) организовали свое собственное издательство, девизом которого стало честное и справедливое отношение к создателям компьютерных игр. Компанию назвали **Gathering of Developers**. Разработчики на равных с издателем вкладывали деньги в раскрутку своего детища. Большая часть роялти доставалась тем, кто вкладывал в проект душу и сидел над ним бессонными ночами. За время своего существования G.O.D. выпустила множество блокбастеров, среди которых такие хиты, как ***Max Payne***, ***Rune***, ***Nocturne***, ***Serious Sam***, ***Stronghold***, ***Railroad Tycoon II***, трилогия ***Blair Witch Project***, дилогии ***Tropico*** и ***Age of Wonders***.
Увы, вольные времена продлились недолго. В мае 2000 года часть активов выкупила компания **Take Two**. Позднее она окончательно подчинила G.O.D., сменила название бренда на **Gathering**, а еще через три года полностью его ликвидировала. Часть сотрудников перешла в подразделение **2K Games**. Отцы-основатели (**Майк Уилсон** и **Гарри Миллер**) попрощались с Take Two еще раньше – в 2001 году. С тех пор они занимались инвестициями, спекулируя на курсах акций игровых компаний. Совсем недавно парни решили возродить старую идею, ведь положение маленьких студий в индустрии совершенно не изменилось. Долгие поиски инвесторов увенчались успехом: Миллер и Уилсон познакомились с парой мультимиллионеров, также недовольных тем, как обстоят дела в игровом бизнесе.
Переговоры решили провести... в клубе, где проводятся петушиные бои. Майк и Гарри представили свой бизнес-план, но их партнеры сомневались. И тогда энтузиасты решили рискнуть: они поставили все деньги (по 2 миллиона 200 тысяч долларов), заработанные на бирже, а также ранчо в Техасе на своего петуха. И предложили ставку для инвесторов – полное финансирование бизнес-плана. Увы, боец Миллера и Уилсона проиграл. Они потеряли ранчо и свое состояние. Каково же было их удивление, когда через несколько дней на банковский счет перевели сумму, вдвое превышавшую ту, что они просили в бизнес-плане. Так началась история **Gamecock Media Group**.
Многие тут же подняли на смех отважных энтузиастов. Дело в том, что gamecock – это особая порода петухов, предназначенная для боевых схваток. Но на американском жаргоне cock – это еще и одно из названий мужского полового члена. Нетрудно догадаться, какие ассоциации родились в голове у поручиков ржевских. Самые умеренные сошлись на том, что подобное имя идеально подходит для компании, издающей порнографические игры.
Задачи у издательства те же самые: честно делиться с разработчиками, оставлять за ними право на торговые марки, выпускать хитовые игры, при этом не слишком раздувая бюджеты, привлекать сторонние компании для рекламы и распространения. Уже подписано шесть контрактов, а в будущем их число лишь возрастет. Ребята с оптимизмом смотрят в будущее и надеются, что в этот раз они смогут сохранить независимость и наконец изменить правила игры, навязанные крупными воротилами.

Проекты с участием Джейн Дженсен

1991 год
EcoQuest: The Search for Cetus
(Sierra Entertainment)
Adventure Дизайнер



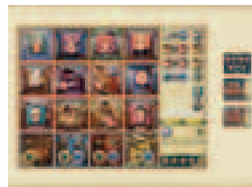
1993 год
Pepper's Adventures in Time
(Sierra Entertainment)
Дизайнер



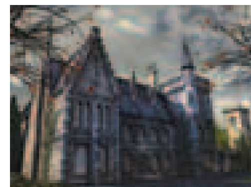
1995 год
The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery
(Sierra Entertainment)
Главный дизайнер, автор сценария, автор либретто



2003 год
Inspector Parker
(Oberon Games, Inc.)
Главный дизайнер



2006–2008 годы
Grey Matter
(Tonuzaba Entertainment)
Главный дизайнер



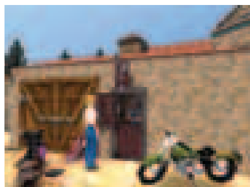
1992 год
King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow
(Sierra Entertainment)
Автор сценария, дизайнер, режиссер



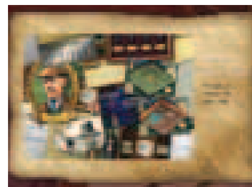
1993 год
Gabriel Knight: Sins of the Fathers
(Sierra Entertainment)
Главный дизайнер, режиссер, автор сценария



1999 год
Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned
(Sierra Entertainment)
Главный дизайнер, автор сценария



2004 год
BeTrapped!
(Oberon Games, Inc.)
Главный дизайнер



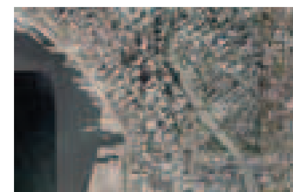
ВИДНАЯ ОСОБА

Джейн Дженсен (Jane Jensen)

В индустрии компьютерных игр век знаменитости недолог. Сегодня все превозносят имя талантливого дизайнера, а через пять лет уже и не помнят, кто это и чем он прославился. В начале 90-х поклонники адвенчур боготворили великую диву пера – писательницу Джейн Дженсен. И неудивительно, ведь благодаря ей на свет появился один из самых интересных персонажей – борец с нечистью по имени Габриэль Найт. Но о нем тоже почти все забыли. Джейн закончила факультет компьютерных наук в университете Андресона, Индиана, США. После выпуска она шесть лет проработала инженером в компании **Hewlett-Packard**. Но в 1991 году девушка решила изменить свою жизнь. Она рассталась с HP и перешла в компанию **Sierra On-Line** (нынешнее название компании – **Sierra Entertainment**) – один из крупнейших издателей и разработчиков компьютерных игр того времени. Первым ее проектом стала «экологическая» адвенчура ***EcoQuest: The Search for Cetus***, а затем талантливой сценаристке доверили сиквел знаменитого сериала ***King's Quest***. Но настоящее признание Дженсен получила после того, как в 1993 году представила на суд публике знаменитую ***Gabriel Knight: Sins of the Fathers*** (в 1996 году появилась одноименная книжная адаптация). Обаятельный главный герой, мрачные антуражи и невероятно интригующая страшная история – все это мгновенно возвело игру на пьедестал почета. К сожалению, продолжение (***Beast Within***) во всем уступало предшественнице. Авторы отказались от спрайтов и сделали модный в ту пору «видеоквест». Скучный рассказ про оперу Вагнера и баварского короля Людвига заинтересовал разве что поклонников истории немецких княжеств. Сделал свое дело и неудачный подбор актеров. ***Blood of the Sacred, Blood of the Damned*** была намного интереснее. Но ее сгубил устаревший на пару лет движок. Джейн временно оставила компьютерные игры и написала свою первую оригинальную новеллу: в 1999 году на полках книжных магазинов появилась книга Millennium Rising (позднее ее переименовали в Judgment Day и переиздали в Великобритании). Через три года писательница вместе с друзьями основала маленькую студию Oberon Media. Она придумала дизайн пары малобюджетных казуальных игр и опубликовала свой четвертый роман – Dante's Equation. Он пользовался значительным успехом и номинировался на премию Филиппа К. Дика, которую присуждают авторам лучших фантастических произведений.
В 2003-м о Джейн вспомнило американское издательство **The Adventure Company**. Ее пригласили работать над секретным проектом ***Gray Matter***. Но уже через год TAC его заморозила из-за плохих продаж ***Syberia*** и ***Broken Sword: The Sleeping Dragon***. К счастью, адвенчуры любят не только в России, но и в Германии. Немецкое издательство Anaconda Games возродило Gray Matter и полностью профинансировало разработку. На прошлогодней выставке в Лейпциге Джейн рассказала о своем новом проекте, который станет первой серией мистической саги о приключениях нейробиолога, изучающего сверхъестественные явления. Ждем с нетерпением.



НАСТОЯЩЕЕ ИМЯ
Джейн Элизабет Смит (Jane Elizabeth Smith)
ДАТА РОЖДЕНИЯ
28 января 1963 года
МЕСТО РОЖДЕНИЯ
Палмертон, Пенсильвания, США
СЕМЕЙНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ
замужем, супруг – композитор Роберт Холмс (Robert Holmes)
МЕСТОЖИТЕЛЬСТВО
Сиэтл, Вашингтон, США



EDITORIAL



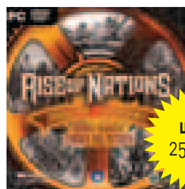
ПАРОЛИ, НАКЛЕЙКИ И ДЕФИЦИТ КЛЕЯ В РОССИИ

Продолжаем обсуждать качество переводов. Увы, за прошедший месяц оно не улучшилось, и даже наоборот, заставило серьезно призадуматься: «А стоит ли вообще покупать русские версии, может, лучше играть в английские со словарем?» Как показала «Rise of Nations. Золотое издание», именно так и следует поступать.

В очередной раз удивила «Акелла», хотя еще пару месяцев назад я думал, что повидал все ужасы локализаций. Отныне пароли к вездесущей системе защиты StarForce располагаются не только на диске, но и на крошечной наклейке под ним. Какой именно код следует набирать в первую очередь, а какой во вторую, авторы не уточняют.

Признаться, тот, что указан на диске, мы заметили не сразу и поначалу даже както обрадовались. Вот, думаем, какие молодцы: не пожалели клея! Но радость была недолгой. Ее сменило разочарование, затем злость и еще целая череда неприятных чувств. В итоге, все-таки установив Two Worlds, мы обнаружили, что она «вылетает» в Windows сразу после запуска. Диск отправился прямиком в мусорную корзину.

Вообще, с лицензионными ключами у наших локализаторов творится бог знает что. Пожалуй, только игры от компании «Софт Клаб» запускаются без всяких трудностей. У остальных – то буковки в пароле не хватает, то требуется подключение к интернету. А если у меня ноутбук, если я трясусь в вагоне поезда – что тогда? А тогда у меня только один выход. Позабыть о компьютере и поиграть в города.



ЦЕНА 250 руб.



ЖАНР	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Real-Time Strategy	Один DVD
РАЗРАБОТЧИК	**URL**
Big Huge Games	www.microsoft.com/games/riseofnations
ИЗДАТЕЛЬ	nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=riseofnationsgold
Новый Диск	
ЛОКАЛИЗАТОР	
Новый Диск	

RISE OF NATIONS. ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ

Так уж случилось, что нет в этом номере ни одной локализации, достойной титула лучшей. Мы долго думали, что делать, и в конце концов решили на этот раз написать о самой худшей. Барабанная дробь – внесите немощного короля.

Кто-то, возможно, считает, что для стратегии (а тем более исторической) слог не главное. Но даже если забыть о заветах литературоведов, в это невозможно поверить.

Нехорошие подозрения начинают одолевать еще в меню настроек. Какой-то загадочный ползунок с таинственной надписью «детализации помощи» и шкалами «нет» и «высок.». А рядом не менее замечательные пометки «автоматическое создание жителей» и «задержка автосоздания жителей» накладываются на слова из другого блока. Почему в предлагаемых вариантах соседствуют «собрать» и «строить и собирать»? Ведь речь идет об одинаковых действиях – сборе ресурсов. Однако у этих глаголов совсем разное значение. Но это ничто. Как только мы начинаем первую миссию, волосы встают дыбом. Например «исследовать технологию Гражд. технологии». Или «Здание Лагерь лесорубов ЗАПОЛНЕНО». Чем, простите? Уж не людьми ли? Только толмачи из **«Нового Диска»** знают, что означает «англичане обладают преимуществом империи», как можно создать «отряд Базука», «сломить всех железным кулаком своей великой державы» и собрать налоги, «основываясь», пардон, на «процентах контролируемой мировой территории». Золото по каким-то неведомым причинам обозвали деньгами.

И сразу на наши несчастные головы обрушивается жуткое «дает прибыть +10 денег». А если навести курсор на изображение монетки, то увидим сообщение еще прелестнее: «Деньги: дает +10 каждые 30 сек.». Кто дает? Кому? Где? Мне, может, тоже хочется попасть туда, где дают. Адрес не подскажете?

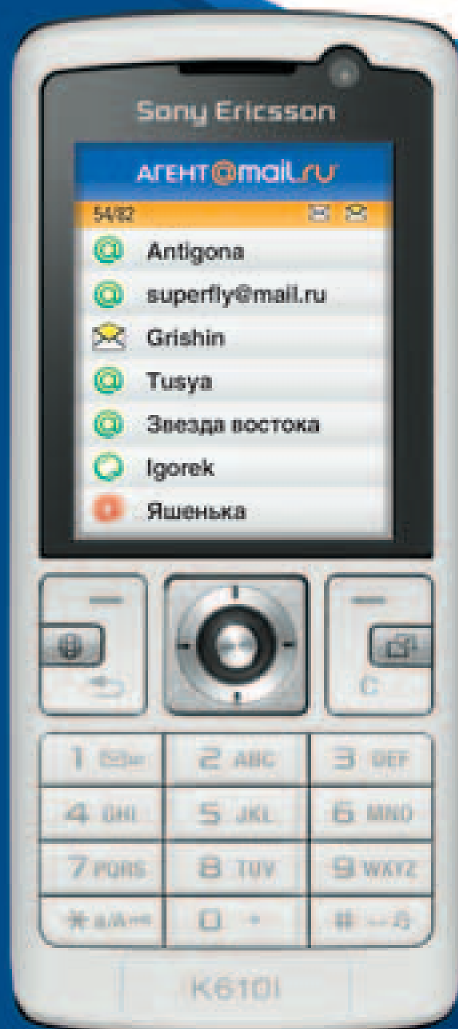
С падежами здесь совсем беда. «Ваша мудрость и смелое руководство смогли объединить народ Египтяне». «Цивилизация Султан Сонни Али атакует нашу столицу!» Но это еще что. Тут есть «На наш город Мемфис нападает Султан Сонни Али». Простите, лично? Здешними перлами можно исписать несколько страниц. И при этом даже не касаться других огрехов вроде вылезающих за пределы полей надписей. Не знаю, о чем думали переводчики, но такое иначе, как халтурой, не назвать. Единственное утешение – на диске есть английская версия игры.

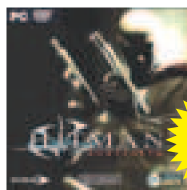








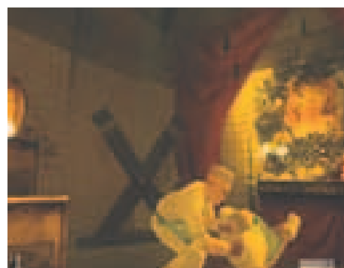


Sony Ericsson
АГЕНТ@mail.ru
54/82
Antigona
superfly@mail.ru
Grishin
Tusya
Звезда востока
Igorek
Яшенька
K610i



ЦЕНА 200 руб.

HITMAN. КОНТРАКТЫ

ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК IO Interactive
ИЗДАТЕЛЬ Новый Диск
ОЦЕНКА PC ИГР 7.5
ЛОКАЛИЗАТОР Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL hitmancontracts.com nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=hitmancontractsrus





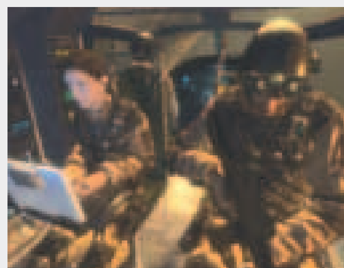
Contracts, пожалуй, самая удачная часть во всей серии ***Hitman***. Раненый киллер вспоминает прошлые задания. Разработчики хорошенько перелопатили миссии из оригинала и придумали несколько новых. Практически каждую из них можно пройти, не сделав ни единого выстрела. А если без грубой силы не обойтись, выручит удавка. Качественной игре нужен качественный перевод. Поначалу кажется, что локализация от **«Нового Диска»** этому требованию соответствует.
Главный герой отлично озвучен. Говорит спокойно, порой даже с ленцой. Дает понять, что ему все по плечу.
Словарный запас наемного убийцы скуп. Возвышенные речи, полные ярких оборотов, – не для него. Лысый думает только о деле. Девочку убил маньяк? Не беда! Сорок Седьмой хладнокровно заявляет, что доставит отцу отрезанную руку. По отпечаткам пальцев родитель опознает дочь.
К описанию предметов тоже не придерешься. Впрочем, иначе и быть не могло. С переводом коротеньких примечаний справится даже ученик младших классов.
Если игра настолько хороша, почему же мы не зажгли перед ней зеленый свет? Загвоздка вот в чем: желая адаптировать Contracts по высшему разряду, авторы перестарались. В первой же миссии мы видим, как к психиатрической клинике подъезжают румынские полисмены. На машинах красуется слово «полиция». Даже в оригинале надпись была на румынском.

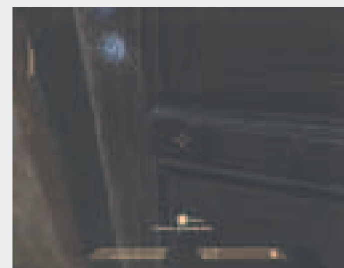


ЦЕНА 180 руб.

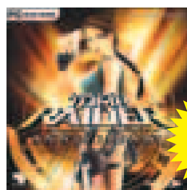
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS

ЖАНР First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ GFI / Руссобит-М
ОЦЕНКА PC ИГР 8.0
ЛОКАЛИЗАТОР GFI / Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL rainbowsixgame.us.ubi.com/vegas gfi.su





Что ни говори, а шутеры переводить легко. Редкая стрелялка может похвастаться витиеватым сюжетом, длинными диалогами и подробной системой обучения. Как правило, героя вооружают пистолетом и бросают навстречу врагам.
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas – не исключение. В отличие от предыдущих частей серии он не заставляет игрока тщательно готовиться к грядущему заданию: выбирать из десятков стволов наилучшие, изучать карту местности и прочее, прочее.
После небольшого вступления бойца высадят на пыльной улочке, где его уже поджидают разъяренные головорезы. Приятный женский голос сообщит, что нужно срочно воссоединиться с командой. Воссоединяемся: повинуясь подсказкам (кстати, переведены они на славу), прячемся за машинами, взбираемся на стены, дальше на лестницу, в дом, потом опять на улицу... Словом, выполняем привычную работу спецназовца. Запутаться просто невозможно.
Впрочем, даже в такой, казалось бы, незамысловатой игре не обошлось без ошибки. Видимо, из-за чрезмерной любви к оформлению уборных вместо слова «заперто» локализаторы использовали «занято». Находка, бесспорно, интересная, но требующая некоторой шлифовки.
Надо было поработать над звуком. Толкнул дверь – а из-за нее хриплый мужской голос: «Занято, вашу мать!»



ЦЕНА 200 руб.

TOMB RAIDER: ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ

ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ Новый Диск
ОЦЕНКА PC ИГР 7.5
ЛОКАЛИЗАТОР Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL tombraider.com/anniversary www.nd.ru





Бессменный секс-символ компьютерных игр Лара Крофт отмечает свой день рождения. Ей стукнул десятый год. Желая поздравить именинницу и как следует срубить деньжат, **«Новый Диск»** выпустил свежую локализацию.
Отечественная версия, наверное, заслуживает только лестных слов, но мне все-таки удалось отыскать в ней изъян. К слову, не очень серьезный. С него и начну. Помимо основного режима есть в «Юбилейном издании» особняк Лары, хорошо знакомый поклонникам серии. Прежде чем пуститься в путешествие, героиня зачитывает письмо, оставленное слугой. В таких случаях принято вести повествование от лица автора строк. Мы же слышим женский голос, который рассказывает о недавних событиях. Кажется, что старина Уинстон сменил половую ориентацию. И лишь дождавшись следующей заставки, понимаем, что голос принадлежал вовсе не слуге, а самой расхитительнице. Вдоволь насладившись каламбуром, приступаем к игре.
Выслушав нехитрую предысторию – перевели ее прекрасно, – глядим, как помолодевшая героиня выписывает в воздухе умопомрачительные кульбиты, и всячески ей в этом помогаем. Подсказки, всплывающие на первых порах, нареканий не вызывают, да и какие могут быть нарекания, когда текста – кот наплакал? В дальнейшем интересными сюжетными вставками нас тоже не радуют. Правда, в этом виноваты разработчики, а не локализаторы.



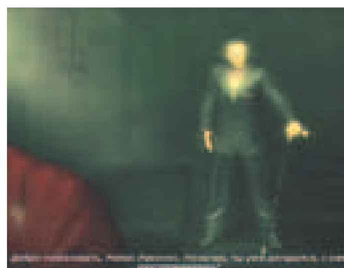
ЦЕНА
200 руб.

ДЬЯВОЛЬЩИНА



ЖАНР
Action
РАЗРАБОТЧИК
Metropolis
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
ОЦЕНКА PC ИГР
5.0

ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
infernalgame.com
ru.akella.com/Game.aspx?id=312





«Дьявольщина» – очень посредственный боевик, но в одном ему не откажешь: над диалогами сценаристы поработали с душой. Чего только стоит разговор Райана Леннокса с мистером Блэком. Настоящий кладезь черного юмора! Увы, если ты купил локализованную версию от компании **«Акелла»**, то едва ли оценишь талант авторов. Переводчики не старались, а порой кажется, что даже не заглядывали в словарь. Многие реплики героев они пропустили мимо ушей, остальные перевели «близко к тексту». Два злобных демона – босс и подчиненный – превратились в парочку бездарей, привыкших есть прямиком в голову.
Благо игру не озвучивали. Навострив уши, можно услышать, какими яркими речами сотрясает воздух темный владыка. Он обещает, что бывшие союзники пустят Райану пулю в лоб или даже прострелят ему «котелок» – в данном контексте даже такая грубость уместна. Но локализаторы выбрали обыденное «убьют» и тем самым смазали все впечатление от сценки в склепе.
Среди прочих недостатков «Дьявольщины» стоит отметить обилие канцелярских слов. Особенно нас уязвила «инфраструктура Небес». Это, простите, что за дичь? Неужели авторы не чувствовали, какую глупость пишут?
К достоинствам игры можно отнести переведенные строки на экранах мониторов. Хотя они вряд ли скрасят общее впечатление от локализации.



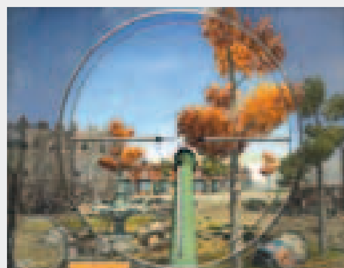
ЦЕНА
250 руб.

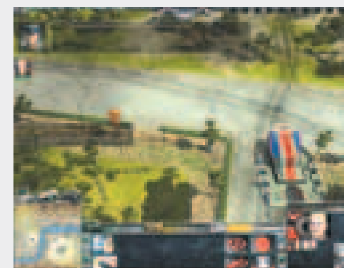
WAR FRONT: ДРУГАЯ МИРОВАЯ



ЖАНР
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Digital Reality
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
ОЦЕНКА PC ИГР
7.5

ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
war-front.de/en/home.html
ru.akella.com





Локализация, как известно, начинается с заголовка. «Акелла» отказалась от приписки ***Turning Point***, заменив ее на ***«Другую Мировую»***, и, надо сказать, здорово ошиблась. Существительное «мировая» в русском языке означает полюбовное соглашение и чаще всего встречается в выражении «пойти на мировую». Сдается мне, у стратегии от **Digital Reality** совершенно другой подтекст. Видимо, авторы решили не усложнять название и ограничились двумя словами. «Война» осталась за бортом.
О самой игре сказать почти нечего. Кроме того, что переведена она очень точно, но порой без души. Сотрудники **«Акеллы»** опирались не на суть, но на букву подлинника. Потому каламбура избежать не удалось. К играющему обращаются то на «ты», то на «вы». Немецкие командиры сыплют нелепыми фразами. Изредка встречается и канцелярит. Но если сравнивать ***War Front*** с другими стратегиями, адаптированными для российского пользователя, нельзя не отметить: «Акелла» во многом превзошла своих конкурентов. «Другая Мировая» – едва ли не единственная RTS, в которой юниты описаны простым, доступным языком. Вспомни, какая словесная чехарда творилась в ***Supreme Commander***.
Быть может, мы бы закрыли глаза на мелкие ошибки и нелепое название, будь в игре русская озвучка. Но ее нет. А потому мы без всякого сожаления зажигаем желтый свет.



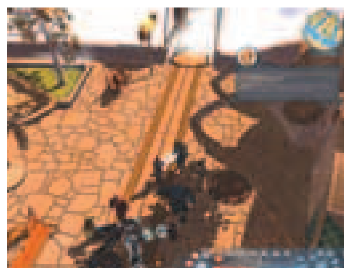
ЦЕНА
200 руб.

SILVERFALL



ЖАНР
Action/Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
Kyiv's Games
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
ОЦЕНКА PC ИГР
6.0

ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
silverfall-game.com
ru.akella.com/Game.aspx?id=326





Можно долго рассуждать о том, насколько качественно «Акелла» перевела ***Silverfall***. В очередной раз указывать на обилие канцеляризмов, радоваться редким находкам, но факт налицо – играть в локализованную версию попросту нельзя.
Впервые увидев диалоговое окно, я не поверил своим глазам. Вместо хорошо читаемых английских букв появились родные крохотные закорючки. Чтобы понять, о чем же все-таки толкуют персонажи, нужно постоянно вглядываться в экран. Через час от подобного издевательства устаешь не на шутку. Слезы текут ручьем! Впрочем, Silverfall не краснела бы сейчас на страницах Правильного, если бы локализаторы потрудились пригласить актеров. Но они не потрудились. Персонажи говорят на английском языке. Одна отрада: вездесущая система защиты StarForce диск не предохраняет. А значит, можно не бояться, что компьютер в самую неподходящую минуту перезагрузится или, на беду хуже, не подойдет ключ.
Что же получит покупатель за кровные двести рублей? Не самую яркую представительницу жанра action/Role-Playing Game, уменьшенные по сравнению с оригиналом шрифты, английскую озвучку и переведенные на коленках тексты. Для пиратской версии такой набор оказался бы кстати, но только не для игры, выпущенной уважаемой компанией **«Акелла»**. И что ей мешало как следует потрудиться?

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	Осень 2007
Attack on Pearl Harbor (Атака на Перл-Харбор)	Акелла	Simulation	III квартал 2007
BioShock	1С	Shooter	2007
Colin McRae: DIRT	Бука	Racing	Август 2007
Club	Софт Клаб	Action	Осень 2007
Crysis	Софт Клаб	Shooter	2007
Empire Earth III	Софт Клаб	Strategy	Октябрь 2007
Enemy Territory: Quake Wars	1С	Shooter	2007
Europa Universalis 3: Napoleon's Ambition (Европа 3. Войны Наполеона)	1С	Strategy	Сентябрь 2007
Field Ops	Акелла	Shooter/Strategy	III квартал 2007
FIFA 08	Софт Клаб	Simulation	Сентябрь 2007
Genesis Rising: The Universal Crusade	Акелла	Strategy	III квартал 2007
Halo 2	1С	Shooter	2007
Hellgate: London	Софт Клаб	Action/RPG	2007
Hospital Tycoon	Бука	Simulation	Август 2007
Juiced 2: Hot Import Nights	Бука	Racing	IV квартал 2007
Loki	Акелла	Action/RPG	Лето 2007
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	III квартал 2007
Medal of Honor: Airborne	Софт Клаб	Shooter	Август 2007
Medieval II: Total War – Kingdoms	Софт Клаб	Strategy	Сентябрь 2007
Mercenaries 2	Софт Клаб	Shooter	Осень 2007
Missing 2. Последний ритуал	Новый Диск	Adventure	2007
Monster Madness: Свирепая мертвечина	Акелла	Action	III квартал 2007
MotoGP 07	Бука	Racing	Сентябрь 2007
Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek	Новый Диск	Adventure	Сентябрь 2007
NBA Live 08	Софт Клаб	Simulation	Осень 2007
Need for Speed ProStreet	Софт Клаб	Racing	Осень 2007
NHL 07	Софт Клаб	Simulation	Сентябрь 2007
Pro Evolution Soccer 2008	Софт Клаб	Simulation	Сентябрь 2007
Rail Simulator	Софт Клаб	Simulation	Лето 2007
Sega Rally	Софт Клаб	Racing	Сентябрь 2007
Seven Kingdoms: Conquest	Акелла	Strategy	III квартал 2007
Shadowrun	1С	Action	2007
SimCity: Город с характером	Electronic Arts	Management	Осень 2007
The Witcher (Ведьмак)	Новый Диск	Action/RPG	Осень 2007
Tiger Woods PGA Tour 08	Софт Клаб	Simulation	Осень 2007
TimeShift	Софт Клаб	Shooter	Осень 2007
Universe at War: Earth Assault	Софт Клаб	Strategy	Осень 2007
Unreal Tournament III	Новый Диск	Shooter	III квартал 2007
World in Conflict	Софт Клаб	Strategy	Сентябрь 2007





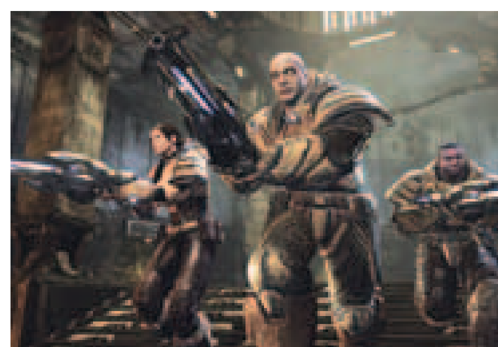
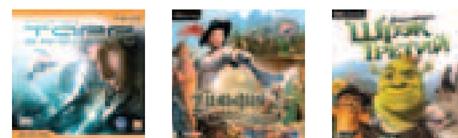


ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ



Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
Bus Driver: Дорогу автобусам!	Bus Driver	Акелла	SCS Software
Enclave	Enclave	Акелла	Starbreeze Studios
Hitman. Контракты	Hitman: Contracts	Новый Диск	IO Interactive
RIP 3. Последний герой	RIP 3. Последний герой	Новый Диск	White Elephant Games
Rush for the Bomb: Гонка вооружений	Rush for the Bomb	ND Games	Stormregion
Star Trek: Наследие	Star Trek: Legacy	1С	Mad Doc Software
Tomb Raider: Юбилейное издание	Tomb Raider: Anniversary	Новый Диск	Crystal Dynamics
Two Worlds	Two Worlds	Акелла	Reality Pump
Автопробег «Черное море»	Автопробег «Черное море»	1С	Xbow Software
Адреналин 2: Час пик	Адреналин 2: Час пик	1С	Gaijin Entertainment
Вторая мировая. Издание второе	Вторая мировая. Издание второе	1С	1С
Гарфилд 2	Garfield 2	GFI/Руссобит-М	Asobo Studio
Завтра война: Фактор К	Завтра война: Фактор К	1С	CrioLand
Зверский футбол	Crazy Soccer Mundial	1С	Techland
Кровавая бездна	Red Ocean	Новый Диск	Collision Studios
Лови волну!	Surf's Up!	Новый Диск	Ubisoft Entertainment
Нэнси Дрю. Чудовище пещеры Капу	Nancy Drew: The Creature of Kapu Cave	Новый Диск	Her Interactive
Победы Рима	The History Channel: The Great Battles of Rome	Акелла	Slitherine Software
Псы войны	Close Quarters Conflict	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Direct Action Games
Рататуй	Ratatouille	Новый Диск	Heavy Iron Studios
Семейка Боун: Глава 1 – Путешествие начинается	Bone: Out from Boneville	Бука	Telltale Games
Семейка Боун: Глава 2 – Большие коровьи бега	Bone: The Great Cow Race	Бука	Telltale Games
Человек-Паук 3	Spider-Man 3: The Game	Новый Диск	Vicarious Visions/Beenox Studios
Шрэк Третий	Shrek the Third	Новый Диск	7 Studios/Beenox Studios

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ
ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

Номер	Название	Издатель
	DVD-BOX	
1	The Sims 2: Стиль H&M – каталог	Electronic Arts
2	The Sims 2 Времена года	Electronic Arts
3	The Sims 2. Русская версия	Electronic Arts
4	The Sims 2 Питомцы	Electronic Arts
5	World of Warcraft	Софт Клаб
6	Пираты Карибского моря. На краю света	Новый Диск
7	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
8	World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт Клаб
9	The Sims 2 Ночная жизнь	Electronic Arts
10	The Sims 2: Торжества – каталог	Electronic Arts
	JEWEL-BOX	
1	Человек-Паук 3	Новый Диск
2	Tomb Raider: Anniversary	Новый Диск
3	RF Online	Innova Systems
4	Рататуй	Новый Диск
5	Пираты Карибского моря. На краю света	Новый Диск
6	Test Drive Unlimited	Акелла
7	The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	1С
8	Лови волну!	Новый Диск
9	Шрэк Третий	Новый Диск
10	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	GFI/Руссобит-М

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ
Colin Mcrae: DiRT

ЖАНР
Racing
РАЗРАБОТЧИК
Codemasters Studios
ИЗДАТЕЛЬ
Бука
ЛОКАЛИЗАТОР
Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
codemasters.com/dirt
buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=321

Несмотря на новый облик, ***Colin McRae: DiRT*** только за первую неделю продаж разошлась по миру более чем полумиллионным тиражом. Причем около половины проданных копий пришлось на США. В России тоже любят быструю езду, а значит и отечественные геймеры не обойдут проект **Codemasters Studios** стороной. Локализация – уже в августе.



Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Акелла	Racing	n/a
Акелла	Third-Person Action	n/a
Новый Диск	Third-Person Action	n/a
n/a	Scroll-Shooter	n/a
n/a	Real-Time Strategy	n/a
1С	Real-Time Strategy	n/a
Новый Диск	Third-Person Action	n/a
Акелла	Role-Playing Game	n/a
n/a	Racing	n/a
n/a	Racing	n/a
n/a	Real-Time Strategy	n/a
GFI/Руссобит-М	Action	n/a
n/a	Simulator	n/a
1С	Sport	n/a
Новый Диск	First-Person Shooter	n/a
Новый Диск	Sport	n/a
Новый Диск	Adventure	n/a
Акелла	Real-Time Strategy	n/a
Play Ten Interactive/Руссобит-М	First-Person Action	n/a
Snowball Interactive	Action	n/a
Бука	Adventure	n/a
Бука	Adventure	n/a
Новый Диск	Third-Person Action	n/a
Новый Диск	Platformer	n/a

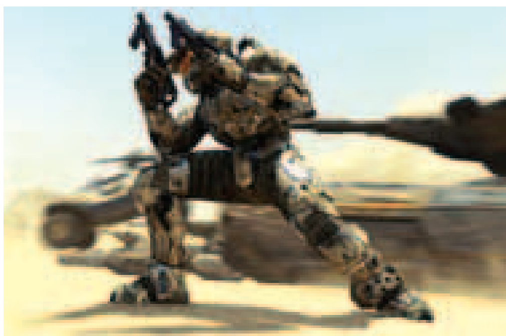
В мире компьютерных игр не так много выдающихся проектов, а необычных героев и вовсе днем с огнем не сыщешь. Экшены пестрят тупыми детинами. Приключенческие игры наводнены неудачниками, попавшими в очередную переделку. «Выловить» в безбрежном океане персонажей по-настоящему ярких и запоминающихся не так-то просто. Но мы сдюжили. Ниже представлены десять героев, каждый из которых достоин пристального внимания.

10 САМЫХ НЕОБЫЧНЫХ ГЕРОЕВ

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

10







МАСТЕР ЧИФ

Герой загадочен, как и его имя. Предыстория экшена ***Halo: Combat Evolved*** гласит: зная о скором вторжении из космоса, земные ученые разработали проект SPARTAN-II. Плодами их кропотливых трудов стали уникальные кибернетические воины, способные противостоять пришельцам. Однако внезапная атака уничтожила всех суперсолдат, кроме одного – пресловутого Мастера Чифа (Master Chief). На протяжении двух эпизодов серии он успешно расправлялся с гуманоидами, а игроки тем временем гадали, кто этот шустрый парень в зеленом шлеме. Разработчики ловко заинтриговали поклонников, красноречиво дав понять, что их кумир на самом деле не робот. Незадолго до выхода этого номера умельцы, тестировавшие консольную версию ***Halo 3***, все-таки смогли заглянуть под шлем. Провалившаяся сквозь полигоны камера явила миру суровую физиономию со странным взглядом и шрамом на щеке.

9







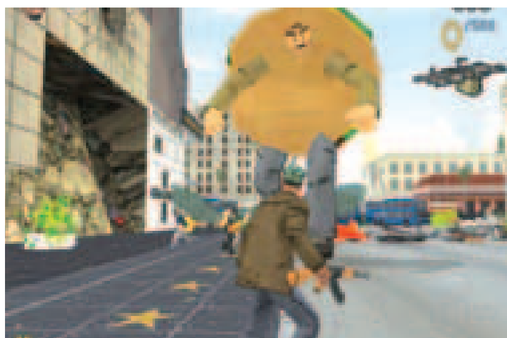
ЧУВАК

В 1986 году бывший сотрудник почтового отделения города Эдмонд, штат Оклахома, ворвался в офис почты с оружием в руках и хладнокровно расстрелял несколько человек. Под огонь попали как бывшие коллеги сумасшедшего, так и невинные посетители почты. Одиннадцать лет спустя, вдохновленный трагедией, коллектив **Running With Scissors** выпустил экшен ***Postal***. Его тотчас запретили во многих странах. А в Австралии решили наказывать не только продавцов, но и владельцев жестокой игры.

Герой скандального проекта являет собой яркий образчик психопата, живущего бесцельно. Чувак (Dude) – так авторы прозвали парня – творит бесчинства ради того, чтобы снять стресс. Он зверски убивает прохожих, а в ***Postal 2*** еще и калечит животных, мочится на горожан и отрубает жертвам головы лопатой. Кровавое действо сопровождается непристойностями.



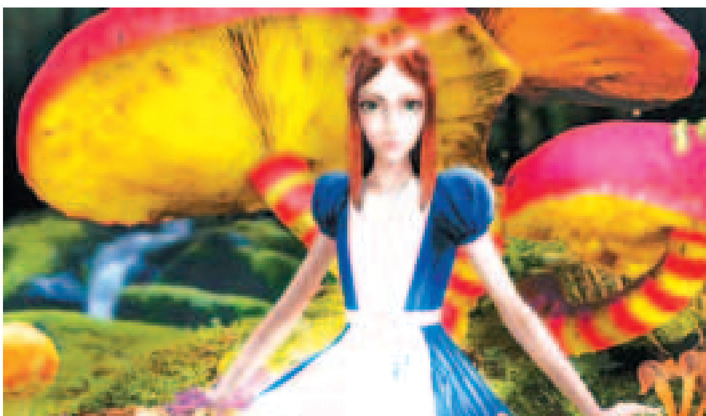






БОМЖ ТОНИ

Классический герой боевика обывателю видится этаким добрым силачом: косая сажень в плечах, десяток стволов за пазухой и благородный свет в глазах. Таким на роду написано освобождать угнетенных, кормить голодающих и жалеть обездоленных. Но что, если фортуна изберет спасителем вульгарного бомжа? Протагониста в экшене ***Bad Day L.A.*** зовут Энтони Уильямс, для краткости – Тони. Долгие годы своей безрадостной жизни он отирается у мусорных баков, непрерывно сквернословит и справляет нужду прямо посреди оживленного шоссе. Как раз за этим интимным занятием его застигает атака террористов, после которой следуют землетрясение, наводнение, метеоритный дождь и другие беды. Вооружившись чем бог послал, Тони отправляется очищать город от мародеров, зомби и террористов. При этом он ободряет спасенных трехэтажной бранью и отпускает скабрезные шутки, от которых краснеют даже отпетые пошляки.





АЛИСА

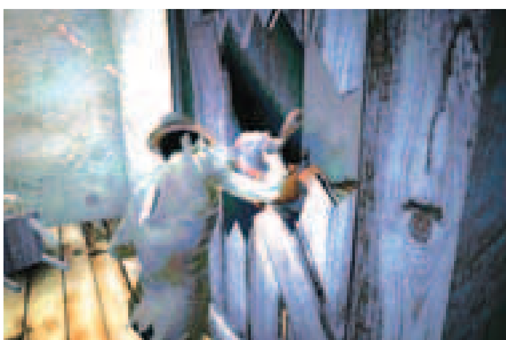
Любой персонаж сказки Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес» подходит на роль необычного героя без всякой «доработки». Это немудрено. Произведение настолько расходится с реальностью, что в честь него даже назвали одну из стадий наркотического опьянения. Однако известный дизайнер **Американ МакГи** вымыслами писателя не ограничился и придумал для ***American McGee's Alice*** свою Алису. Из любопытной искательницы приключений девочка превратилась… в душевнобольную, живущую в мире собственных кошмаров. Придуманная Кэрроллом страна чудес у МакГи выглядит зловеще, а все ее обитатели изображены кровожадными монстрами. Девочка расправляется с представителями местной фауны мясницким тесаком. Безумный блеск в глазах, окровавленное платьице – никому не пожелаешь увидеть такую прелестницу.

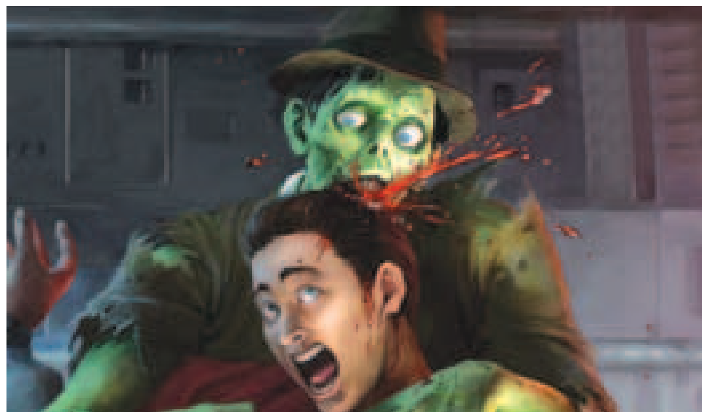




6





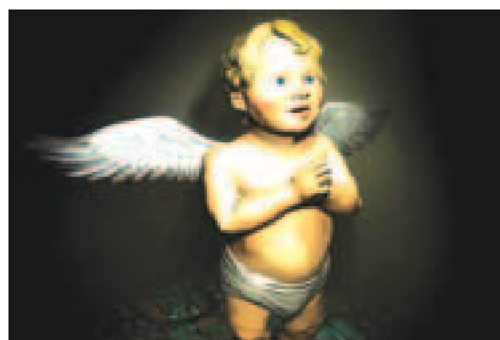


ЗОМБИ

В 30-е годы прошлого столетия американская публика с ума сходила по фильмам ужасов о зомби. Полусгнивший мертвец, поднявшийся из могилы, дабы покалечить парочку людишек, едва ли не стал национальным героем. Правда, героем сугубо отрицательным – в десятках игр покойники предстают заклятыми врагами «хороших парней». Компания **Wideload Games** осмелилась взглянуть по-новому на старую историю. «Звезда» ее экшена ***Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse*** – обычный коммивояжер Эдвард Стаббфилд, оказавшийся в неурочном месте в неурочный час. Юноша согрешил с дочкой фермера, за что родитель всадил ему пулю в голову. Но два десятка лет спустя, когда на месте фермы вырос мегаполис, Стаббс восстал из гроба. Управляя покойником, игроки пожирают мозги перепуганных горожан, травят их своими выделениями, забрасывают взрывоопасными внутренностями и превращают в зомби.

5



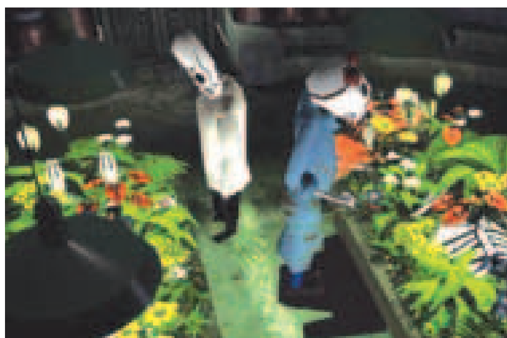




АНГЕЛ

Симпатичному карапузу с румяными щечками и парой крошечных крыльев за спиной самое место на рождественской открытке, но никак не в мрачном экшене. Однако авторы ***Messiah*** иного мнения: на роль спасителя погрязшего в грехах человечества они выбрали в точности такого раскормленного младенца. Правда, беззащитен он лишь с виду, а на самом деле представляет серьезную угрозу для злодеев. Мессия легко вселяется в любое существо, будь то человек или животное. В борьбе за добро и справедливость он становится солдатом, ученым, механиком, распутной девицей и даже крысой. Заполучив тело, небесный посланник обретает и силу, необходимую, чтобы подобрать автомат и решить проблемы с грешниками «по-простому». В своем естественном обличье он не умеет сражаться, зато неплохо прыгает и неторопливо планирует с высоты. Обаянию карапуза противостоять невозможно.









СМЕРТЬ

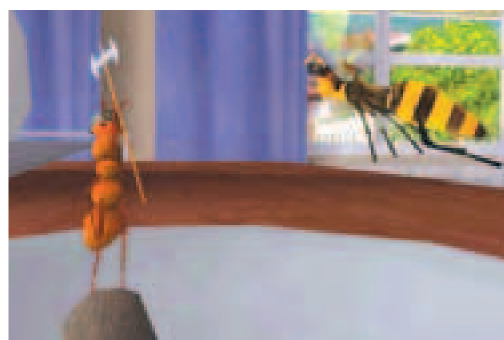
Старуха в черном балахоне с отточенной косой в руках считается персонажем мрачным, для юмористических приключений неподходящим. Но, если у разработчиков есть талант, они даже из самого неприглядного героя сделают любимца публики. Мануэль Кэлавэра из ***Grim Fandango*** при жизни не думал о посмертном бремени души и все произошедшее с ним в ином мире принял как должное. Испустив дух, он попал в Страну мертвых, где был зачислен в Департамент смерти. Там его назначили на должность агента по транспортировке душ, поручив ответственное дело: сопровождать умерших из мира живых в местный филиал рая. Вместе с должностными инструкциями Мануэлю выдали форменный костюм – черный балахон – и косу. Правда, Смерть из Мануэля на вид действительно нелепая.





ПЧЕЛА МЕДАРЬЯ

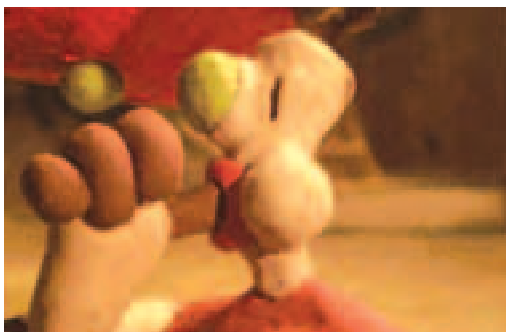
Каково первое желание человека, обнаружившего на собственной кухне таракана? Правильно, расплющить его тапком или отравить дихлофосом. А ведь если тепло встретить незваного гостя, побеседовать с ним, то можно узнать немало интересного. Именно разговорам с насекомыми, в том числе с усатыми завсегдатаями кухонных шкафов, посвящена адвенчура ***«Полный улет»***, выпущенная студией **Nikita** в 2000 году. Ее главная героиня – пчела Медарья. Полосатое создание путешествует по огромному дому, общается с его обитателями: жуком Жужковым, тараканом Болтуханом, осой Оксаной и еще добрым десятком забавных персонажей. Благодаря столь необычному протагонисту и его окружению «Полный улет» разом подарил поклонникам ощущение свободного полета, чудесную историю и множество искрометных шуток.

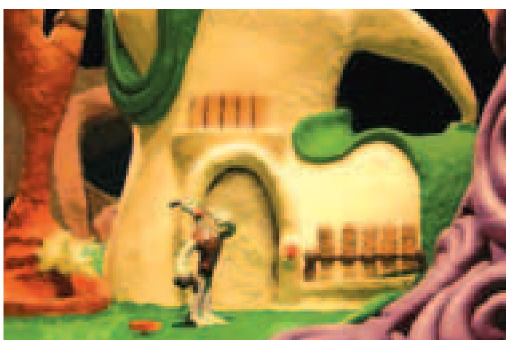












ПЛАСТИЛИНОВЫЙ ЧУДИК

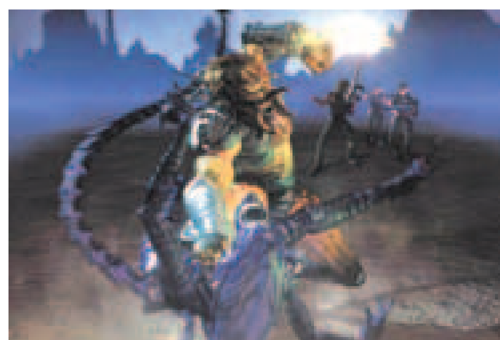
Кто бы мог подумать, что три тонны пластилина можно за год превратить в одну из самых веселых приключенческих игр. ***Neverhood*** рассказывает о Клэймэне, пластилиновом человечке, на мягкие плечи которого легла огромная ответственность. По сюжету создатель удивительного мира Нэвехуд – могущественный Хоборг – решил заселить его своими последователями. Первым его творением стал Клогг, который тотчас украл корону владыки. Без столь ценного атрибута власти создатель впал в кому, однако история на этом не заканчивается. В роли спасителя вселенной выступает забавный чудак с внешностью придурка и разболтанной походкой. Посещая самые злачные уголки пластилинового царства, он то и дело нарывается на неприятности, из которых его может «вытащить» только игрок. Множество уморительных персонажей, встречающихся на пути, заставят хохотать даже табуретку.





ЧУЖОЙ

Сто килограмм зубов, когтей и слизи. Отвратительный с виду инопланетянин впервые появился на большом экране в 1979 году, когда кинокартина «Чужой» поступила в американский прокат. Пришелец отличается неуемной кровожадностью, огромной силой, проворством и потрясающей живучестью. Его кровь свойствами напоминает кислоту, а лапы цепляются за любые поверхности. Словом, у режиссера **Ридли Скотта** (Ridley Scott) получился идеальный враг, достойный любого проекта. Однако создатели экшена ***Aliens vs. Predator*** перевернули идею с ног на голову, позволив игроку оказаться в шкуре чудовища. Эксперимент превзошел самые смелые ожидания: бегать по потолкам и стенам, подкрадываться к жертвам в темноте и откусывать десантникам головы оказалось куда интереснее, чем в энный раз прочесывать коридоры с винтовкой наперевес.





ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ХИТЫ:

ОБЪЕКТИВНЫЙ ВЗГЛЯД

ТЕКСТ: АНДРЕЙ "Q-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

Многие российские товары за границей либо любят, либо ненавидят. Арабские шейхи и латиноамериканские диктаторы выкладывают сумасшедшие деньги за наше оружие, тогда как монстрами отечественного автопрома напугаешь любого иностранца, даже из глухой африканской деревни.

Но кое-что из "Made in Russia" воспринимается весьма неоднозначно – причем как на родине, так и за бугром. Например, компьютерные игры. То ими восторгается кто ни попадя, то честит почем зря. Как говорится, из крайности в крайность.

Конечно же, речь идет только о «самых-самых» – ширпотреб, которого у нас, к сожалению, полным-полно, вообще в расчет не берется. В этой статье «РС ИГРЫ» познакомят тебя с самыми яркими проектами отечественного игропрома последних девяти лет. Мы подошли к делу беспристрастно, руководствуясь собственным опытом и опытом коллег-журналистов. Кроме того, все мы крепки задним умом и с высоты прожитых лет оцениваем положение вернее.

У каждого проекта есть паспорт, в котором приведена его оценка сайтом Gamerankings.com, где итог складывается из рейтингов крупнейших западных изданий. Оценок «РС ИГР» нет потому, что большинство описанных игр вышли в те времена, когда нашего журнала и в помине не было.



Аллоды: Печать тайны/ Аллоды 2: Повелитель душ

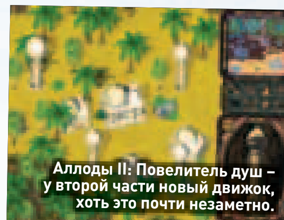
ЖАНР: Real-Time Strategy/Role-Playing Game **РАЗРАБОТЧИК:** Nival Interactive

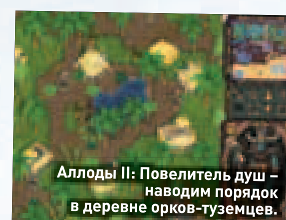
«Аллоды» могут показаться перепевом ***Warcraft II***, но только на первый взгляд. Вот герой нанял отряд наемников, завел его на пригорок и набросился оттуда на гигантских сороконожек (как вариант: белок/черепах – с фантазией у авторов все в порядке!). Бой увенчался победой, поскольку с высоты нападать сподручней – ландшафт ведь влияет на меткость, дальность стрельбы и передвижение юнитов… Уже что-то более сложное, чем старина «Варик», не находишь? А когда начинаешь вникать в перипетии интереснейшей истории, направлять персонажа в магазинчик за магическими предметами или в таверну за квестами, понимаешь, что перед тобой не только RTS – здесь уже и RPG попахивает. Фанаты до сих пор спорят о том, что же тут преобладает. На наш взгляд, расклад «фифти-фифти». В одиночном режиме на первый план выходит ролевая игра, а в мультиплеере – стратегия. Кстати, люди до сих пор рубятся в «Аллодов» по сети, а в интернете даже есть действующие игровые серверы.

Вторая часть не слишком отличалась от предшественницы, разве что мир значительно разросся да графика похорошела. В остальном все то же самое, только отполированное до блеска.

Один из первых действительно стоящих российских проектов, правда на Западе его бранили за технические недоделки – отсюда и более низкие оценки иностранных рецензентов.


Аллоды: Печать тайны – в лавке торговца найдется все необходимое.


Аллоды II: Повелитель душ – у второй части новый движок, хоть это почти незаметно.


Аллоды II: Повелитель душ – наводим порядок в деревне орков-туземцев.

	Год выхода	Оценка: Gamerankings.com
Аллоды: Печать тайны	1998	65% (Rage of Mages)
Аллоды II: Повелитель душ	1999	63% (Rage of Mages II: Necromancer)

Дальнобойщики: Путь к победе/ Дальнобойщики 2

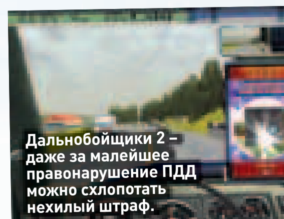
ЖАНР: Simulation **РАЗРАБОТЧИК:** SoftLab-NSK

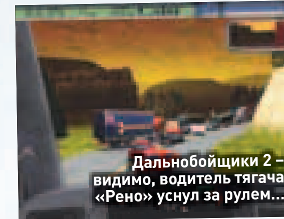
Даже если отечественный проект принят на ура в России, это не значит, что и за рубежом его встретят столь же тепло. Ведь там его могут попросту не понять – именно так и случилось с обеими частями ***«Дальнобойщиков»***, привлекательность которых, кажется, способен оценить только российский геймер.

Первая часть игры, по большому счету, передавала лишь поведение тягача. Нет, конечно, там присутствовал и некий микроменеджмент, но симулятором дальнобойщика ее можно было назвать с большой натяжкой. Пять разрозненных трасс, восемь машин, задания вроде «загрузи и доставь»… Тем не менее народ не сильно жаловался – разработчики восполнили количество качеством. Скромный «ЗИЛ» никогда не спутаешь с монструозным Iveco, а простенькую карту «Приморск» с коварным уровнем «Перелесье», где автор этих строк так любил сталкивать соперников в озеро.

Вторые «Дальнобойщики» обошли оригинал по всем статьям, подняв планку реализма на новый уровень. Во-первых, огромный игровой мир продолжения был испещрен сетью дорог, соединяющих около десятка городов. Во-вторых, усилилась экономическая составляющая: персонаж даже мог возглавить транспортную компанию, наняв десяток-другой водителей. Ну и, в-третьих, та самая обстановка, столь близкая нашему брату: бандюганы на черных джипах, взяточники-милиционеры и льющиеся из динамиков песни группы **«Ария»**… Нет, буржуям всего этого точно не понять.


Дальнобойщики: Путь к победе – танки грязи не боятся!


Дальнобойщики 2 – даже за малейшее правонарушение ПДД можно схлопотать нехилый штраф.


Дальнобойщики 2 – видимо, водитель тягача «Рено» уснул за рулем…

	Год выхода	Оценка: Gamerankings.com
Дальнобойщики: Путь к победе	1998	56% (Hard Truck)
Дальнобойщики 2	2001	61% (Hard Truck II)

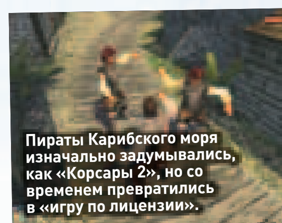


Корсары: Проклятие дальних морей/ Пираты Карибского моря/Корсары III

ЖАНР: Role-Playing Game **РАЗРАБОТЧИК:** Акелла

Если ***«Дальнобойщиков»*** с их неповторимым русским духом могли сделать лишь наши соотечественники, то ***«Корсаров»*** – кто угодно, но только не обитатели одной шестой части суши. Ибо в России слово «пират» чаще связывается с продавцами контрафактных дисков, а не с морскими разбойниками. Другими словами, для нашего брата эта тема так же чужда и далека, как, например, для испанца – история казачества.
Но как бы то ни было **«Акелла»** выдала на-гора великолепную игру про «морских волков», уделив должное внимание и стилистике, и графике, и геймплею. Неплохая ролевая система, приключения на суше и на море, зрелищные баталии (в том числе абордажные), почти неограниченная свобода действий в пределах сказочно красивого (по меркам 2000 года, разумеется) архипелага… Хочешь – вместе с верной командой грабь торговые суда, хочешь – встань по другую сторону баррикад и сам помогай флоту одной из величайших держав того времени справляться с зарвавшимися флибустьерами. Или же сосредоточься на поисках отца главного героя, выполняя многочисленные квесты. Критики часто сравнивают детище «Акеллы» с легендарной ***Sid Meier's Pirates!*** – та же полная свобода и слабый сюжет (хотя в игре предусмотрены аж четыре концовки). Жаль, что последующие части «Корсаров» если и хорошели, то только внешне. Такое чувство, что разработчики намеренно делали новые серии более скучными, глупыми и забагованными. Посмотри на рейтинги – и сам в этом убедишься.


Корсары: Проклятие дальних морей – сундук мертвеца нашел, а где же бутылка рома?!


Пираты Карибского моря изначально задумывались, как «Корсары 2», но со временем превратились в «игру по лицензии».


Корсары III – третья часть была хороша только графикой.

	Год выхода	Оценка: Gamerankings.com
Корсары: Проклятие дальних морей	2000	59% (Age of Pirates: Caribbean Tales)
Пираты Карибского моря	2003	67% (Pirates of the Caribbean)
Корсары III	2005	59% (Sea Dogs)

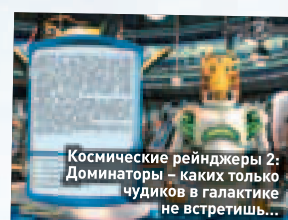
Космические рейнджеры/Космические рейнджеры 2: Доминаторы

ЖАНР: Adventure/RPG/Strategy/Arcade **РАЗРАБОТЧИК:** Elemental Games

Владивостокская студия **Elemental Games** выбрала очень удачную минуту для выпуска ***«Космических рейнджеров»***. К 2002 году геймеры соскучились по глобальным космическим эпопеям. Конечно, время от времени появлялись разные игрушки «про космос», но одним не хватало глубины и продуманности, другие, наоборот, оказывались слишком заумными. Создателям «КР» удалось найти золотую середину, объединив несколько на первый взгляд плохо сочетаемых жанров.
История про борьбу пяти разумных рас со зловещими клисанами, более сотни далеко не простых квестов (как обычных, так даже и текстовых!), тысячи строчек занимательных диалогов – все это характеризует проект как адвенчуру. Возможность улучшать собственный корабль, ставить на него дополнительное оборудование, а также пошаговый режим – реверанс в сторону RPG. Бои и охота за выпадающими из астероидов артефактами представляют собой аркаду в чистом виде. Наконец, когда наш герой заматереет, поднаберется опыта и авторитета, он сможет взять шефство над пятью другими рейнджерами – чем не стратегия?
Первая часть быстро прославилась на родине и за границей, несмотря на унылую 2D-графику и почти что полное отсутствие рекламы и раскрутки. Ну а ***«Доминаторы»***, обзаведшиеся симпатичным трехмерным движком и умело развившие идеи оригинала, стали настоящим блокбастером. По-другому и быть не могло – игнорировать такие отличные игры просто преступно!


Космические рейнджеры – «на лицо ужасные, добрые внутри».


Далеко не в каждой звездной системе есть пригодные для жизни планеты, поэтому за них повсюду воюют.


Космические рейнджеры 2: Доминаторы – каких только чудиков в галактике не встретишь…

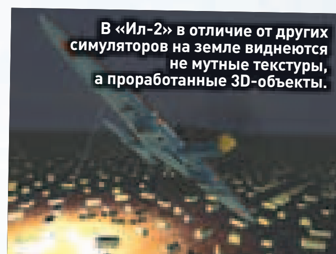
	Год выхода	Оценка: Gamerankings.com
Космические рейнджеры	2002	79% (Space Rangers)
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	2004	85% (Space Rangers 2: Rise of the Dominators)

Ил-2 Штурмовик

ЖАНР: Simulation **РАЗРАБОТЧИК:** 1C: Maddox Games

1C: Maddox Games, говоря без лишней скромности, выпустила идеальный симулятор авиации времен Великой Отечественной войны. Пускай тебя не смущает его название – в игре, помимо легендарного советского штурмовика, представлены сотни других самолетов, часто в нескольких модификациях сразу.
В небе могут парить десятки машин одновременно (хватило бы ресурсов компьютера!), тогда как внизу – грохотать танки, полевые орудия и даже мотоциклы – наземной техники тоже хватает, жаль, ею нельзя управлять. Но ***«Ил-2 Штурмовик»*** поражает не столько размахом, сколько потрясающей графикой и небывалым уровнем реализма. Еще бы, все летательные аппараты воссозданы по настоящим чертежам. Создателей игры постоянно консультировали летчики – как современные, так и ветераны войны. Да и сами «медоксовцы» разбираются, что к чему. «Главное в симуляторе – любовь разработчиков к своему детищу и их профессионализм, включая высшее авиационное образование», – сказал как-то в одном из интервью глава Maddox Games **Олег Медокс** (в честь него и названа компания). Про «Ил-2» можно долго рассказывать, но лучше посмотреть самому – сразу после выхода он стал классикой жанра. Кстати, это единственный отечественный проект, который удостоился самых высоких оценок в российской и западной прессе – большинство рецензентов назвали его лучшим авиасимулятором «всех времен и народов». Не можем не согласиться.


Хроники пикирующего истребителя.


В «Ил-2» в отличие от других симуляторов на земле виднеются не мутные текстуры, а проработанные 3D-объекты.


Контакт? Есть контакт!

	Год выхода	***Оценка: Gamerankings.com***
Ил-2 Штурмовик	1998	91% (IL-2 Sturmovik)

Операция Silent Storm

ЖАНР: Strategy **РАЗРАБОТЧИК:** Nival Interactive

Так уж сложилось, что у наших соотечественников пошаговые стратегии всегда были в почете. Будь то фэнтезийные TBS в духе ***Heroes of Might & Magic***, различные вариации на тему ***X-COM*** или же собратья ***Jagged Alliance*** – многие российские игроки не преминут хоть одним глазком взглянуть на новый проект, где нужно крепко подумать, прежде чем жать заветную кнопочку «конец хода». Однако редкой игре удается завоевать не только внимание, но и любовь геймеров. ***«Операция Silent Storm»*** – один из таких счастливчиков.
Вторая мировая, команда советских бойцов в тылу врага – каждый со своим «профилем» (солдат, снайпер, инженер, медик, гренадер, разведчик), море действительно существовавшего в те годы оружия... На первый взгляд неплохо, но ничего сверхъестественного. Автор этих строк думал точно так же, пока не убедился, что в OSS есть Настоящая Разрушаемость. Любое здание можно разнести по кирпичикам, пальнув в него из гранатомета. Дерево, стоит его задеть очередью, сложится пополам или превратится в щепки. Даже стены и потолки отлично простреливаются, что позволяет уничтожать противников из соседних помещений. Такая проработанная физика не только придавала игре зрелищности, но и делала ее одной из самых реалистичных TBS, созданных когда-либо. Творению Nival стоит попенять разве что на отсутствие вменяемого сюжета, жуткую медлительность графического движка и некоторые причуды физического. Но даже эти огрехи не помешали OSS стать лучшей тактической стратегией, выпущенной в России.


Эх, сколько ж нам кровушки фрицы попортили...


Отряд «Тихого шторма». Проводим диверсии. Эффективно. Быстро. Дорого.


Почти любой объект в игре можно разнести к чертовой матери.

	Год выхода	***Оценка: Gamerankings.com***
Операция Silent Storm	2003	83% (Silent Storm)

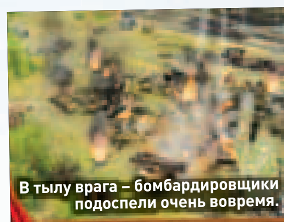


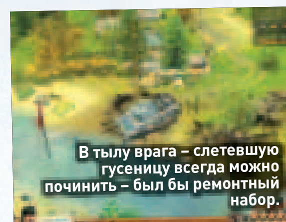
В тылу врага/В тылу врага II

ЖАНР: Real-Time Strategy **РАЗРАБОТЧИК:** Best Way

Если ты по какой-то причине пропустил ***«В тылу врага»***, зато знаком с недавней ***Company of Heroes***, знай – это одного поля ягоды. И там, и там мы командуем небольшими отрядами смышленых бойцов, способных действовать и принимать разумные решения самостоятельно. Оба проекта не замахиваются на историческую достоверность, ибо рассчитаны прежде всего на массового потребителя, которого волнует быстрота прохождения, увлекательность, а не точное воспроизведение ТТХ. В общем, «ВТВ» и CoH очень похожи. Это «попсовые», но весьма добротные RTS, в которых, правда, несколько разнятся акценты. **Relic** сделала ставку на зрелищность и эпичность кампании, а **Best Way** уделила большее внимание искусственному интеллекту и реализму. Едва ли не любой объект на уровне можно разнести в пух и прах; игроку дозволено самому выбирать тип боеприпасов в зависимости от случая; танки заменяют собой пол-армии… Многотонная махина способна сровнять с землей целый квартал, но с ней возникает немало хлопот: экипаж рискует быть уничтоженным одной кумулятивной гранатой, гусеница или башня легко подбиваются точным выстрелом из «панцерфауста» (здесь нет абстрактного «лайфбара», танк поделен на несколько зон). Впрочем, если под рукой есть ремонтный набор, машину можно и починить. ***«В тылу врага II»*** хулили за возросшее количество условностей (например, появился «туман войны»), однако поднявшийся еще на одну ступеньку искусственный интеллект наших подопечных с лихвой восполнял эти досадные недостатки.


В тылу врага II – бойцы умело действуют и без наших приказов.


В тылу врага – бомбардировщики подоспели очень вовремя.


В тылу врага – слетевшую гусеницу всегда можно починить – был бы ремонтный набор.

	Год выхода	Оценка: Gamerankings.com
В тылу врага	2004	66% (Faces of War)
В тылу врага II	2006	78% (Soldiers: Heroes of World War II)

Герои Меча и Магии V

ЖАНР: Strategy **РАЗРАБОТЧИК:** Nival Interactive

Выхода пятых ***«Героев»*** ждали даже те, кому совершенно неинтересен жанр Turn-based Strategy. Просто потому, что HoMMV представлял собой своеобразную лакмусовую бумажку, которая показала бы, способны российские игроделы не только создать проект мирового уровня, но и возродить некогда великое имя. К счастью, его правообладатель – могучая **Ubisoft** доверила разработку не абы кому, а **Nival Interactive**, съевшей не одну собаку на стратегиях. Наши французов не подвели – игра блистала красивой графикой, отлаженной механикой и множеством удачных находок (чего только стоят переработанная ролевая система и «режим призрака» в мультиплеере). Также в серию вновь вернулось понятие «баланс», подзабытое фанатами «Героев» после выхода, мягко говоря, не совсем удачной четвертой части. Однако когда сравниваешь HoMMIV с HoMMV, так и хочется поругать разработчиков за то, что они пошли по пути наименьшего сопротивления, отправив в утиль даже удачные идеи предшественника. В лету канули «вилки построек» в замках, отряды разучились перемещаться по карте без героя, да и сами полководцы перестали соваться на поле боя. В общем, Nival не стал экспериментировать с наработками «четверки», взяв за основу и доработав геймплей ***Heroes of Might & Magic III***. Но это все старческое ворчание. Главное, что у ниваловцев получилась интересная и современная игра, вдохнувшая новую жизнь в мир Меча и Магии.


Замки смотрятся, конечно, красиво, но уж больно вычурно.


«И льется кровь – идет борьба добра со злом…»


К 3D-графике привыкаешь не сразу.

	Год выхода	Оценка: Gamerankings.com
Герои Меча и Магии V	2006	79% (Heroes of Might & Magic V)

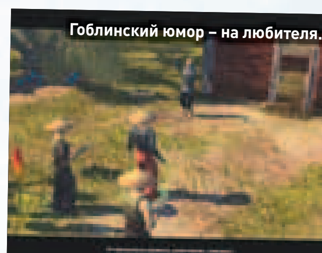


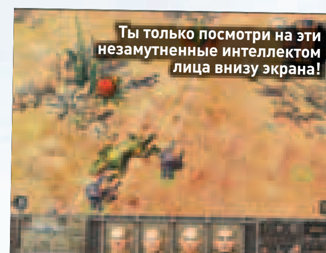
Санитары подземелий

ЖАНР: Role-Playing Game **РАЗРАБОТЧИК:** 1С

«Санитары подземелий» разрабатывались по одноименной книге **Дмитрия «Гоблина» Пучкова** при непосредственном участии автора. Над проектом корпели много лет, несколько раз менялся движок и концепция – геймеры уже не знали, чего и ждать, ведь долгострои совершенно непредсказуемы (тем более отечественные). Может получиться шедевр, как, например, ***Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura***, а может – архаичное, невразумительное нечто, потерявшее к релизу всякую актуальность. Ромеровскую ***Daikatana*** мы еще не скоро забудем. Но бывает, случается и третий вариант: выходит просто хорошая игра. Прошлогодние ***Prey*** и «Санитары» – как раз из той оперы. Одна из самых удачных RPG 2006 года изо всех сил старается походить на ***Fallout*** – ролевой системой, историей, повествующей про мрачное будущее на планете-колонии, обилием черного юмора, нелинейным сюжетом… Скажем откровенно, у нее это неплохо получается. «Русский Фоллаут» – звучит, конечно же, гордо, но все-таки слишком претенциозно. Во-первых, масштабы у «Санитаров» не те: качеством и протяженностью игра однозначно проигрывает классике от **Interplay**. Во-вторых, блатная романтика, тюремные шуточки и фирменные гоблинские хохмы могут быть оценены только в России, да и то далеко не всеми игроками. Тем не менее это лучшая отечественная ролевка, к тому же необычайно красочная.


Как и в Fallout, в «Санитарах» есть карта мира.


Гоблинский юмор – на любителя.


Ты только посмотри на эти незамутненные интеллектом лица внизу экрана!

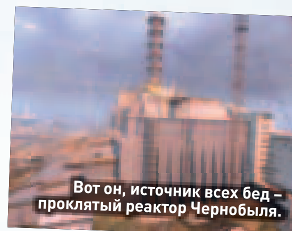
Санитары подземелий	Год выхода	Оценка: Gamerankings.com
	2006	оценка не доступна (Dungeon Cleaners)

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

ЖАНР: Action **РАЗРАБОТЧИК:** GSC Game World

За пять лет разработки украинский долгострой «СТАЛКЕР» превратился в многострадального «ЖДАЛКЕРА». Бесконечные переносы даты выхода, туманные оправдания разработчиков, информация о том, что из геймплея опять что-то выкинули из-за нехватки времени – все это волей-неволей настраивало на скептический лад. Кто-то даже считал, что рассвирепевший западный издатель – **THQ** – устанет от всей этой катавасии и проект просто-напросто закроют. Но ***S.T.A.L.K.E.R.*** все-таки вышел. Правда, не совсем таким, каким мы его ожидали, – осунувшимся, слегка помятым, местами покусанным, а кое-где и вовсе порезанным. По пути к релизу он действительно многое потерял: часть уровней, некоторых монстров, возможность управлять транспортными средствами… Обидно, конечно, но, если бы разработчики стали доводить начатое до «победного конца», релиз сместился бы как минимум еще на год. А то и два. Тем не менее игрушка все равно получилась отличная. Ее интересно не только проходить, но и внимательно изучать. Особенно тем, кто родился и успел хотя бы немного пожить в СССР. Зона отчуждения, воссозданная по реальным картам и фотографиям; унылый, вязкий, пугающий и в то же время такой родной «совок» – не каждый день и даже не каждый год выходят столь сильные игры, вызывающие в душе целую бурю чувств и воспоминаний. Именно поэтому о S.T.A.L.K.E.R. писала даже непрофильная пресса, например деловой еженедельник **Newsweek**: труд **GSC** привлек к себе тысячи людей, играми особо и не увлекающихся. А это говорит о многом.


Многие уровни создавались по реальным картам, чертежам и фотографиям.


Вот он, источник всех бед – проклятый реактор Чернобыля.


Ктулху фтахгн!

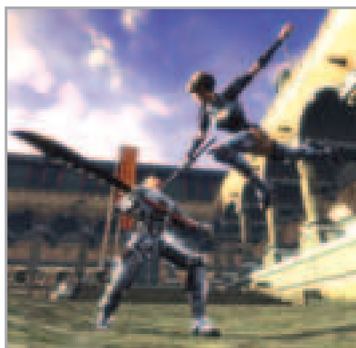
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Год выхода	Оценка: Gamerankings.com
	2007	82% (S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl)

EDITORIAL

Гамарджоба! Последнюю пару лет я стараюсь как можно меньше проводить в MMOG. Лишь изредка, когда готовлю «Онлайн-дайджест», запускаю что-нибудь простенькое, требующее совсем немного времени – дабы не «подсесть» всерьез. Однако сейчас на дворе лето, многие авторы разъехались кто в лес, кто по дрова. Приходится самому обозревать некоторые новинки сезона... И вот я вновь, будто последний фрик, рублюсь в беты ***Tales of Pirates*** и ***Fury*** (ищи превью последней в следующем номере!). Рекомендую от души! Громких релизов все равно стоит ждать не раньше осени...

Андрей «Q-Tuzoff» Теодорович

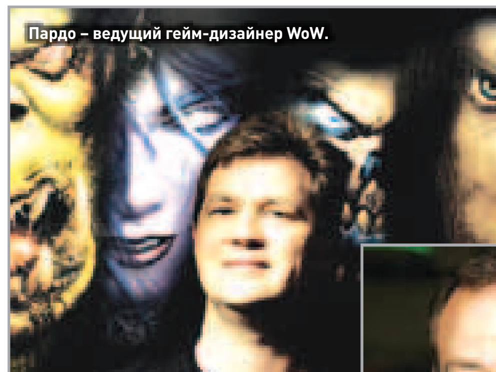
БЕТА-ТЕСТ

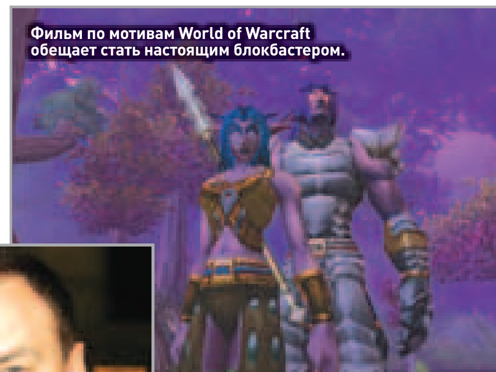


FURY

В мае прошлого года австралийская студия **Auran** анонсировала ***Fury***, онлайновый ролевой экшен с упором на схватки «Игрок против игрока». По словам разработчиков, успех в созданном ими жестоком мире зависит только от твоего персонального мастерства, а не от «крутизны» снаряжения или времени, проведенного за прокачкой. И последний штрих к портрету Fury – в ней используется **Unreal Engine 3**, самый «продвинутый» движок XXI века.
Если заинтересовался, запиши адресок: **www.unleashthefury.com/beta/signup.php**. Там принимаются заявки на участие в закрытом бета-тесте. Количество «вакансий» ограничено, но не переживай: в скором будущем Auran также планирует проведение открытого тестирования. Выпуск финальной версии намечен на конец 2007 года. Кстати, подписчикам игрового сервиса **www.fileplanet.com** получение бета-аккаунта гарантировано.

BLIZZARD ДОВЕРЯЕТ КИНОШНИКАМ


Пардо – ведущий гейм-дизайнер WoW.

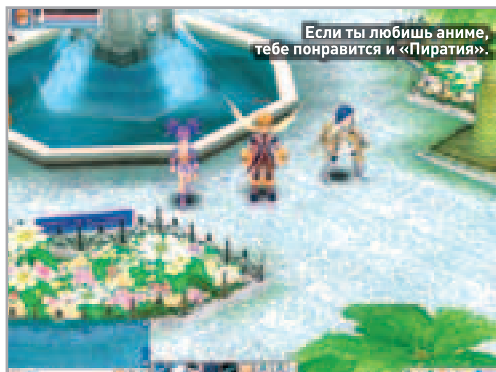

Фильм по мотивам World of Warcraft обещает стать настоящим блокбастером.


Недавно Талл создал собственную игровую компанию.

В США прошла конференция **Hollywood & Games Summit**, посвященная взаимоотношениям игровой и киноиндустрии. Выступали многие интересные люди, но нас более всего заинтересовали доклады вице-президента **Blizzard Entertainment Роба Пардо** (Rob Pardo) и главы кинокомпании **Legendary Pictures Томаса Талла** (Thomas Tull). Говорили они, разумеется, об экранизации ***World of Warcraft*** и проблемах переноса большой игры на большой экран.
– Снимать фильмы по мотивам игры только потому, что она продалась громадным тиражом, – плохая идея, – уверен Талл. *– Да, у World of Warcraft 8 миллионов подписчиков, но даже если все эти люди сходят в кино на WoW по нескольку раз, мы все равно не окупим затраты. Впрочем, без сомнения, наш фильм будет интересен не только геймерам.*
Роб Пардо активно поддакивал Таллу:
*– Мы придумали «вселенную Warcraft». Сначала она ожила в RTS-серии, затем мы перенесли ее в онлайн. Сами понимаете, стратегия и MMORPG – два совершенно разных жанра, но мы не стали слепо копировать персонажи и заклинания из **Warcraft III**. Было придумано много нового. То же касается и экранизации World of Warcraft. Мы доверяем нашему партнеру – Legendary Pictures и одновременно контролируем творческий процесс: поставляем сценаристам и дизайнерам нужную информацию и арт, критикуем плохие идеи. Мозговые штурмы проходят еженедельно! Мы уверены, что фильм будет верен духу World of Warcraft.*

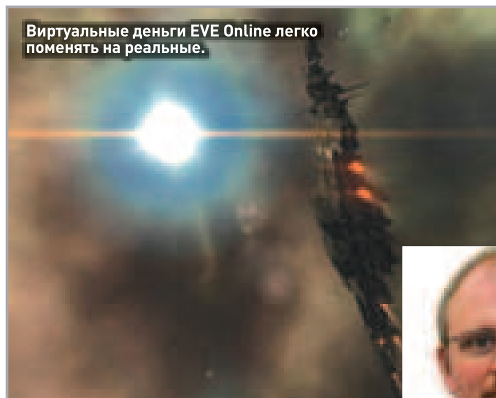
NIVAL ПРИГЛАШАЕТ В «ПИРАТИЮ»

Nival Online решила познакомить отечественных геймеров с многопользовательской ролевкой ***Pirate King Online*** (азиатское название, в США и Европе ее кличут ***Tales of Pirates***. – *прим. ред.*). Игра, разработанная китайской студией **Moli Group Limited**, вышла в Азии в конце 2005 года и обзавелась 7 миллионами поклонников. Чем же так привлекательна Pirate King Online? Эта красивая MMORPG в фэнтезийной аниме-вселенной предлагает тебе стать капитаном корабля и вместе с друзьями отправиться за сокровищами. Морские сражения и абордажи прилагаются.
Игра абсолютно бесплатна – клиентскую часть можно свободно скачать, «абонентка» не взимается. Доход издатели и операторы Pirate King Online получают за счет микроплатежей – когда геймеры покупают уникальные наряды для своих персонажей, оружие, доспехи…
В России Pirate King Online выйдет под названием ***«Пиратия»***. Nival Online обещает полностью локализованную версию, стабильные серверы и оперативную техническую поддержку. Релиз состоится этой осенью. Подробности – на сайте **www.piratia.ru**.

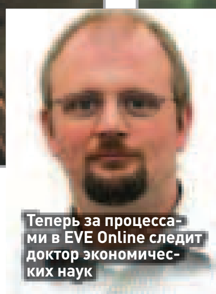

Если ты любишь аниме, тебе понравится и «Пиратия».


В Nival очень-очень любят пиратов.

ВИРТУАЛЬНЫЕ СДЕЛКИ, РЕАЛЬНЫЕ НАЛОГИ...


Виртуальные деньги EVE Online легко поменять на реальные.


А ты заплатил налоги со сделок в EVE Online?

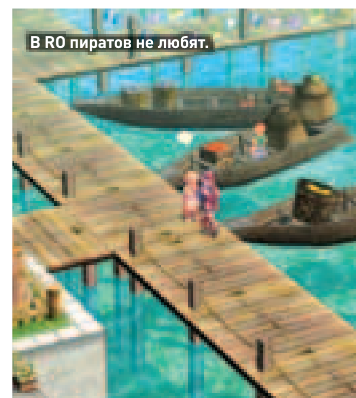

Теперь за процессами в EVE Online следит доктор экономических наук

В онлайновых мирах «крутятся» реальные деньги – миллионы долларов! Геймеры активно продают и покупают предметы и недвижимость в MMORPG, предлагают платные услуги. Не удивительно, что руководство компании **CCP Games**, создавшей космическую онлайновую игру ***EVE Online***, пригласило профессионального экономиста. **Эйджолфар Гудмундссон** (Eyjolfur Gudmundsson) из крупнейшего исландского университета уже пятнадцать лет занимается научными исследованиями. Теперь он будет анализировать экономику EVE Online (например, прогнозировать инфляцию и определять ценовые тенденции) и еженедельно готовить отчет для геймеров.

– *Экономическая информация – «кровь» EVE Online, и мои отчеты помогут игрокам*, – уверен Гудмундссон.

Впрочем, MMORPG-экономика интересует не только его, но и… налоговые органы. С 1 июля в Южной Корее взимаются налоги со всех виртуальных сделок. Купил ты знатные доспехи или продал трехгрошовый молот – заплати родной стране. Корейские геймеры, объем операций которых превышает 12 миллионов вон за полгода (примерно 13 тысяч долларов), должны получить лицензию на предпринимательскую деятельность и подавать налоговую декларацию. С тех, у кого «обороты» меньше, налог будет списываться автоматически – в процессе сделки.

Кстати, перенять восточную мудрость готовы в США. Вопрос о налогообложении виртуальных торговых операций будет рассматриваться на заседании Конгресса уже в следующем месяце.

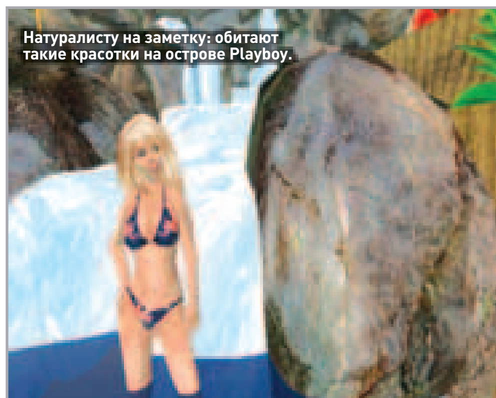

В RO пиратов не любят.

В Москве завершился суд над **Валентином Киселевым**, владельцем нелегального сервера для игры в ***Ragnarok Online***. Больше года он предоставлял несознательным геймерам доступ в популярную MMORPG – разумеется, без согласия разработчика (компания **Gravity**) и российского издателя (ЗАО **«Мадос»**). За нарушение закона об авторском праве и модификацию серверной части Ragnarok Online Киселева осудили на три года. Правда, срок дали условный. Компания «Мадос» также требовала с «пирата» компенсацию в размере 300 тысяч долларов, однако суд отказал истцу в этой «скромной просьбе».

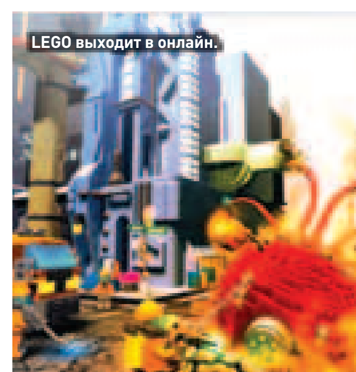
PLAYBOY ПОДАЛСЯ В SECOND LIFE

Онлайновая многопользовательская игра ***Second Life*** становится все более похожей на… реальную жизнь. В ней учатся, торгуют и, естественно, развлекаются. Многие компании (к примеру, **Reuters**, **Dell**, **Sky News**) открыли в Second Life виртуальные представительства, при помощи которых рекламируют себя и продают товары. Появилось даже шведское посольство, завлекающее туристов в Скандинавию!

Летом в Second Life прошел трехдневный виртуальный музыкальный фестиваль. Помимо малоизвестных рок-групп, в онлайне выступила и весьма знаменитая поп-команда – **Pet Shop Boys**. Спустя пару дней после этого мероприятия состоялась выставка «77 миллионов картин» культового музыканта-новатора **Брайана Ино** (Brian Eno). А совсем недавно в онлайновом мире возник остров в форме головы зайчика. Ты верно догадался – журнал Playboy решил не оставаться в стороне от модных веяний. На острове работает магазин, а также проходят сеансы видео для взрослых. Встречают посетителей аватары полуголых девиц.


Натуралисту на заметку: обитают такие красотки на острове Playboy.


Pet Shop Boys выступят в виртуальном мире.


LEGO выходит в онлайн.

Слухи о разработке онлайновой игры по лицензии крупнейшего в мире производителя конструкторов для детей появились несколько месяцев назад. И вот – корпорация **The LEGO Group** официально признала их. MMORPG под незамысловатым названием ***LEGO Universe*** создает студия **NetDevil**, опозорившаяся в прошлом году с MMORPG ***Auto Assault***. Новый проект ориентирован прежде всего на детей. Запуск LEGO Universe намечен на конец 2008 года.

Если же ты впал в детство и хочешь немедленно поиграть в «семейную» MMORPG, можешь попробовать диснеевскую ***Toontown Online***. Она как раз вовремя стала бесплатной.



ВИРТУАЛЬНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

ЖИЗНЬ ПО ТУ СТОРОНУ ЭКРАНА

Очередной выпуск онлайн-дайджеста посвящен весьма своеобразным MMOG. Мы рассмотрим виртуальные вселенные, которые предлагают не отыгрывать роль некоего фэнтезийного героя или бойца из далекого будущего, а прожить жизнь обычного человека. Виртуальную, разумеется.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ "Q-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

ДАТА ВЫХОДА
Декабрь 2002 года
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
260Mb
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 500MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb), подключение 56Кбит/с
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
$9.99, триал – 14 дней

ПЛЮСЫ
Возможность познакомиться с другими любителями The Sims.
МИНУСЫ
Дрянной геймплей, уродливая графика.
ИТОГО
Сомнительная забава. Только для фанатов The Sims.

The Sims Online

WWW.THESIMSONLINE.COM

История ***The Sims Online*** – назидание для жадных издателей, выпускающих «сырые» и некачественные проекты в надежде, что они все-таки «выстрелят» за счет громкого имени.
К концу 2002-го серия The Sims прославилась на весь мир. Казалось, многопользовательскую версию ждет шумный успех. Но не тут-то было. **Maxis** дала маху. Долгожданная игра напоминала примитивный онлайновый чат. Вскоре проект прикрыли и перезапустили лишь в марте нынешнего года (стараниями группы энтузиастов из самой EA; обязательно загляни на их сайт: **www.tso-e.com**). Правда, до сих пор TSO работает в тестовом режиме.



Увы, сейчас в TSO такие вечеринки не гремят.

ДАТА ВЫХОДА
Июнь 2003 года
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
50Mb
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 1Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb), подключение 128Кбит/с
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует, $9.95 – премиум-аккаунт

ПЛЮСЫ
За деньги можно купить все, что только душа пожелает. Даже целый остров.
МИНУСЫ
Не каждый игрок готов поменять настоящие деньги на виртуальные предметы.
ИТОГО
Если денег – куры не клюют, добро пожаловать в Second Life!

Second Life

WWW.SECONDLIFE.COM

Название проекта полностью раскрывает его суть – это даже не игра, а настоящая «вторая жизнь», в которую многие люди «уходят с головой». Правда, полностью окунуться в мир ***Second Life*** могут лишь обеспеченные пользователи, готовые расстаться со своими сбережениями. Продается практически все: одежда, машины, участки земли, дома и другие блага, столь необходимые компьютерным персонажам. Разработчики руководствуются, может, и не совсем правильным, но очень действенным принципом. Есть деньги – есть развлечения, нет – проходи мимо или наблюдай за этим праздником жизни со стороны.



Такая тачка обойдется тебе в $50–200. На эти деньги можно купить старенький «Запорожец».

ДАТА ВЫХОДА
Октябрь 2003 года
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
54Mb
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 800Mhz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb), подключение 56Кбит/с
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует, $9.99 – премиум-аккаунт

ПЛЮСЫ
В There можно играть практически бесплатно.
МИНУСЫ
There вряд ли подарит тебе «вторую жизнь», уж слишком она незайтелива.
ИТОГО
Более симпатичный и доступный аналог Second Life.

There

WWW.THERE.COM

Официальный релиз игры состоялся в 2003 году, хотя закрытые бета-тесты проводились еще в 2001-м. Так что называть ***There*** клоном ***Second Life*** не стоит – когда первая вселенная уже вовсю встречала пользователей, второй не было и в помине. Тем не менее суть обеих забав та же: беседуем с друзьями, строим дома, покупаем автомобили, танцуем, посещаем бары и дискотеки.
У There есть лишь два весомых отличия от конкурентки: благодаря технологии cell-shading она напоминает мультфильм и не требует серьезных денежных вложений, как «Вторая жизнь».


There – мир мультипликационного сюрреализма.

ДАТА ВЫХОДА
Июль 2006 года
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
1.5Gb
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 1Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb), подключение 128Кбит/с
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует

ПЛЮСЫ
Современные «декорации», развитая система межклановых войн.
МИНУСЫ
Быстро приедается.
ИТОГО
Чуть ли не единственная MMORPG про «наше время».

RAN Online

WWW.RANONLINE.COM.PH

В ***RAN Online*** почти не нужно тратить деньги и думать, чем себя занять. Разработчики уже спланировали наш досуг: в Азии случился катаклизм, с последствиями которого могут справиться лишь четыре могущественные фракции героев-студентов. В основном они убивают монстров, но порой устраивают кровавые «междусобойчики». Согласен, история бредовая, да и геймплей примитивен, зато это редкая онлайновая ролевка, события которой происходят в современном мире. Мегаполисы, ночные клубы, достоверное оружие – почти ни в одной MMOG такого не увидишь, обычно авторы потчуют нас фэнтези и научной фантастикой.



Современный город, а персонажи все равно с мечами бегают... Корейцы, что с них взять.

ДАТА ВЫХОДА
Май 2005 года
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
50Mb
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 166MHz, 32Mb RAM, подключение 56Кбит/с
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует, $9.95 – премиум-аккаунт

ПЛЮСЫ
Смешные системные требования, необычный геймплей.
МИНУСЫ
Лично я не могу играть в Oz World более получаса подряд – надоедает.
ИТОГО
MMORPG для пацифистов, которым не хватает общения.

Oz World

OZ.ONGAMEPORT.COM

Сразу оговорюсь: к «Волшебнику из страны Оз» **Лаймена Фрэнка Баума *Oz World*** не имеет никакого отношения. Хотя, как и известная книга, игра привлечет не только детей, но и взрослых, желающих забыть мирскую суету, насилие и войны. Oz World – добрая сказка о племенах, которые целыми днями ловят и продают рыбу, а на вырученные деньги покупают прикольную одежду и мебель для своих хижин. Рыбалка – целый ритуал. По мне, он даже более интересен, чем бои во многих MMORPG. С первого же знакомства игра подкупает самобытностью и дружелюбием. Впрочем, со временем чрезмерная доброта приедается.


А еще в игре можно жениться! Пустые бланки заявления есть на официальном сайте.

ФЛЭШ-КАНИКУЛЫ

Пять наиболее достойных игр, которые мы сумели найти летом

Складывается впечатление, что летом большинство толковых флэш-разработчиков выключили компьютеры, собрали чемоданы и отправились в отпуск. Интересных игр вышло очень немного. Однако мы, как говорится, поскребли по сусекам и слепили колобка… То есть очередной выпуск рубрики «Флэш-рояль».

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ELECTROCITY

ELECTROCITY.CO.NZ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР: 799KB
ОЦЕНКА: 5.0

ElectroCity разработана по заказу компании **Genesis Energy**, крупнейшего новозеландского продавца электроэнергии. Игра посвящена проблемам выработки электричества, энергосбережения и сохранения окружающей среды. И не надо зевать! Поверь мне, ElectroCity – интересный проект, выполненный в лучших традициях серии ***SimCity***. Всего за полчаса ты можешь превратить захудалый городок в процветающий мегаполис с населением 15 миллионов человек.

На карте, где расположено маленькое поселение, есть пляж, речка, горы, леса и ветряная электростанция. Игра пошаговая и длится ровно 150 ходов. Тебе предстоит собирать налоги, торговать на рынке углем и газом и развивать город (строить аэропорты, парки, порты). Леса и горы нужно хорошенько исследовать, чтобы найти месторождения полезных ископаемых. И не забывай про экологию – множество заводов и ядерных электростанций заставят горожан задуматься о переезде.



Если ты обанкротишься, игра окончена.

STARSHINE

STARSHINE.FIZZLEBOT.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР: 592KB
ОЦЕНКА: 4.0

Если день выдался неудачным и ты совершенно выбился из сил, запусти ***Starshine***. На мой взгляд, эта простенькая игра обладает лечебным эффектом. Она расслабляет лучше «Маленькой ночной серенады» Моцарта и способна за пять минут избавить от головной боли.
Starshine разработана компанией **Hero Interactive**. Цель игры-головоломки, состоящей из пятидесяти уровней, – запустить звезду так, чтобы она срикошетила от других небесных светил и зажгла их все. Пулять (нажми левую кнопку мышки) разрешается с любой точки, однако нужно учитывать: разные звезды перенаправляют «снаряд» по-разному. Одна расщепляет его пополам и рассеивает направо и налево, другая заставляет проливаться красочным дождем… Ух, как же непросто пересказывать геймплей подобных проектов. Лучше попробуй, сам и все быстро поймешь. В Starshine уровни можно проходить многократно. За допущенные ошибки не наказывают.



Starshine – игра красивая и увлекательная.

THE SHRINE

JINJA.AT-NINJA.JP/INTERFACE2.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	НИЗКАЯ
РАЗМЕР:	641KB
ОЦЕНКА:	5.0

Как обычно, в пятерку лучших флэш-игр, появившихся в последнее время, вошла одна японская. И пусть тебя не смущают иероглифы на странице, которую ты загрузишь, ***The Shrine*** не требует знания иностранных языков. В этой непростой адвенчуре ты должен спасти Землю от ядерного взрыва. Ракета уже запущена, и времени до наступления конца света осталось совсем немного. Что нужно делать? Прийти в древний японский храм, исследовать его вдоль и поперек, собрать бесполезные на первый взгляд предметы и применить их так, чтобы устранить угрозу. Игровой процесс, к счастью, не сводится к охоте за пикселями. Когда курсор «натыкается на что-то интересное», он принимает форму ладони: дескать, ищи здесь! Так что находить предметы (а также секретные комнаты и ловушки) в The Shrine несложно. Куда труднее потом придумать, как их использовать. Уверяю, ты не остановишься, пока не пройдешь игру, – она затягивает.



Вот тот храм, который может спасти мир!

BADA BOING

WWW.RIDICULOPATHY.COM/CRAPPY_FLASH_GAMES.PHP?GAMENAME=BADA

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	НИЗКАЯ
РАЗМЕР:	848KB
ОЦЕНКА:	3.0

Bada Boing – проект с нераскрытым потенциалом. Он радует глаз, и сначала кажется, что играется тоже на ура. На деле же энтузиазма игрока хватает максимум на пять минут, если не меньше. Не помогают даже четыре режима, предложенные разработчиком **Марком Аренцем** (Mark Arenz). Слишком уж они однообразные.
Суть игры проста – бросай мяч на трамплин, поражай цели и зарабатывай очки. Огорчает одно – отскоки мяча слишком непредсказуемы. К примеру, в режиме «Баскетбольные мечты» нужно попадать в три парящие в воздухе корзины. Приноровившись, начинаешь делать достаточно точные броски, но периодически мяч все равно «своевольничает». Вдобавок время игры ограничено. Приходится торопиться. В погоне за высоким счетом ошибаешься, чертыхаешься и вскоре выключаешь Bada Boing. Автору явно стоит доработать геймплей, идею-то он заложил отличную.



Шакил О'Нил не смог бы играть в такой баскетбол.

ONSLAUGHT 2

ONSLAUGHT2.FIZZLEBOT.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР:	264KB
ОЦЕНКА:	4.0

В последнее время вышло огромное количество игр, посвященных защите башен, замков, городов, сараев с дровами. Миллионы пользователей интернета что-либо обороняют. Учитывая большой интерес, представляем твоему вниманию новичка – ***Onslaught 2***. Многие утверждают, что это лучший в своем роде проект. Как положено, монстры волнами несутся на укрепления, ты отстреливаешься из всех видов оружия, которым располагаешь. Арсенал велик: пушки, ракеты, лазеры… Есть у Onslaught 2 и одна отличительная черта. Это – комбо. Чтобы заработали комбинированные атаки, надо ставить оборонительные башни совсем близко друг к другу. И тогда у монстров действительно начнутся проблемы. Очень уж они не любят мины и лазерные ракеты.
На протяжении долгого времени отражать нашествия довольно легко. Однако, когда количество врагов перевалит за полсотни, станет непросто. Мой рекорд – 140 уровней.



Монстры в Onslaught 2 исчисляются тысячами.

ОЖИДАНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Где нас подготовят к войнам в духе Quake?

Едва ли на нашей планете найдется хоть один игрок, не слышавший о серии ***Quake***. Вскоре в продажу поступит очередная ее часть – ***Enemy Territory: Quake Wars***. Новый многопользовательский суперпроект существенно отличается от «предшественников», но поклонников сей факт не смущает, и они один за другим создают разнообразные сайты.

АВТОР: АЛЕКСАНДР КРАСНОВ

ТОТАЛЬНЫЙ ПЛАГИАТ

WWW.TOTALQUAKEWARS.COM

ДИЗАЙН:	4.0
НАПОЛНЕНИЕ:	3.0
УДОБСТВО:	4.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА:	4.0

Сайтов, посвященных Quake, в Сети превеликое множество. Чтобы добиться успеха, их владельцам приходится постоянно следить за новостями и дизайном ресурса и предоставлять эксклюзивную информацию. У **www.totalquakewars.com** с двумя первыми пунктами полный порядок, а вот последний незаслуженно забыт.
Ресурс выглядит прекрасно. Просматривать его – одно удовольствие, во многом благодаря удачно подобранной цветовой гамме. Однако попробуй найти в содержимом отличия от конкурентов. Авторы кропотливо собирают сведения о грядущем Enemy Territory: описания оружия, классов и транспортных средств. Но все перечисленное есть и на любом другом портале аналогичной тематики. К тому же публикации в разделе «Статьи» скопированы с других сайтов (хорошо хоть с указанием источника). Увы, свои собственные работы создатели пока не публикуют.



Удобно, когда в одном месте сосредоточена самая различная информация с других сайтов.

НА ЛИНИИ ФРОНТА

QUAKEWARS.FILEFRONT.COM

ДИЗАЙН:	3.0
НАПОЛНЕНИЕ:	4.0
УДОБСТВО:	4.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА:	4.0

Ресурс **quakewars.filefront.com** принадлежит порталу **www.filefront.com**, известному бездонными архивами патчей, роликов, демо-версий и модов ко множеству игр. Внешний вид странички далек от идеала. Блеклые цвета, мелкие шрифты и огромное количество ссылок надоедают за пару минут. Новости, которые почему-то находятся в самых дебрях сайта, также представлены в виде ссылок. Но если ты все-таки разберешься в структуре ресурса, то быстро найдешь все необходимое. А создателям есть чем похвастаться. Посетитель может скачать эксклюзивное видео из Enemy Territory, скриншоты, обои для рабочего стола и даже ICQ-скины! К тому же авторы выложили подробнейшие описания кампаний, классов и характеристик оружия. Короче говоря, этот портал – сосредоточение ссылок на множество неплохих материалов по игре.



Авторы подробно описали транспортные средства из игры.

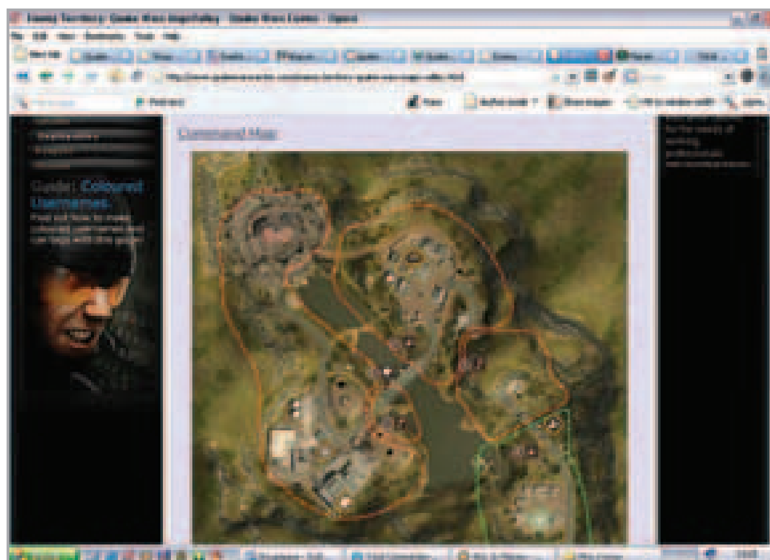
ОПУСТЕВШИЙ ЦЕНТР

WWW.QUAKEWARSCENTER.COM

ДИЗАЙН: 5.0
НАПОЛНЕНИЕ: 3.0
УДОБСТВО: 5.0

ОБЩАЯ ОЦЕНКА: 4.0

Порой за громким названием скрывается самый заурядный проект. **Www.quakewarscenter.com** – лишнее тому подтверждение. В «Центре Quake Wars» ты не найдешь горячих фактов, интригующих слухов или эксклюзива от разработчиков. Минимальные системные требования для игры, FAQ, несколько статей, описание оружия, классов, транспорта и миссий – вот, пожалуй, и все, что может предложить ресурс. Зато авторы снабдили страничку невероятно удобным и стильным дизайном. Палитра, размеры шрифтов, расположение картинок подобраны практически идеально.
Еще один важный плюс **www.quakewarscenter.com** – своевременное обновление ленты новостей. Новые заметки на главной странице появляются почти ежедневно и рассказывают о самых последних событиях. Эх, если бы авторы не поленились и отыскали интересные файлы, цены бы сайту не было!


Здесь ты можешь изучить карты, на которых развернутся будущие сражения.

ШПИОН ПЛОХОГО НЕ ПОСОВЕТУЕТ

WWW.PLANETQUAKE.GAMESPY.COM

ДИЗАЙН: 5.0
НАПОЛНЕНИЕ: 5.0
УДОБСТВО: 5.0

ОБЩАЯ ОЦЕНКА: 5.0

Лучший сайт о Quake сделала не команда гениев-энтузиастов, а опытные авторы небезызвестного ресурса **www.gamespy.com**. Благодаря покровительству именитого «родственника» **planetquake.gamespy.com** обзавелся отличным дизайном, богатым наполнением и огромной популярностью. Здесь ты найдешь исчерпывающую информацию по всем играм серии, начиная с оригинала и заканчивая Enemy Territory. О последнем, правда, сведений не так много, как хотелось бы. Опять-таки посетитель наткнется на традиционные подборки картинок и описаний солдат. Зато по остальным частям Quake материалов – пруд пруди. Особенно много работ поклонников: забавных моделей, карт и модов. Остается надеяться, что вскоре и Enemy Territory обрастет массой интересных файлов.
Кроме того, тут есть немало статей по оптимизации «железа» под разные части Quake.


На «Планете Quake» полно материалов и обо всех предыдущих частях игры.

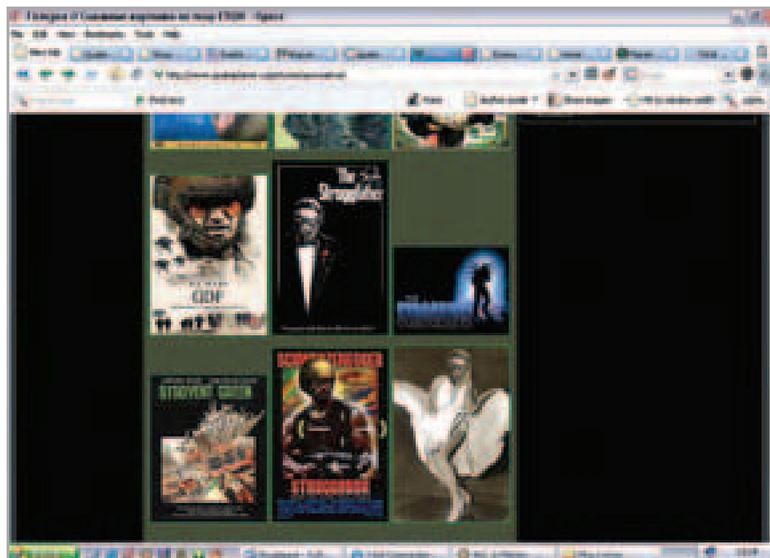
ПЛАНЕТА СТРАХА

WWW.QUAKEPLANET.COM

ДИЗАЙН: 5.0
НАПОЛНЕНИЕ: 5.0
УДОБСТВО: 5.0

ОБЩАЯ ОЦЕНКА: 5.0

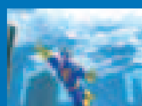
Традиционно нашу подборку замыкает русскоязычный портал. **Www.quakeplanet.ru** – звучит коротко и ясно. К тому же сайт ничуть не уступает западным конкурентам. Великолепный дизайн, интересные разделы и дружелюбные посетители на форуме – что еще нужно фанату для счастья? Если внимательно изучишь содержание ресурса, найдешь массу прелестей, недоступных даже на **planetquake.gamespy.com**. Вряд ли поклонники зарубежных страничек могут похвастаться постерами известных фильмов, переделанных под стилистику Quake, или, например, копиями журнальных статей.
Новостная колонка тоже заслуживает пристального внимания. Заметки появляются несколько раз в неделю, а их авторы неплохо владеют пером. Одно удручает – вездесущая реклама. Баннеры гигантских размеров встречаются повсюду, из-за чего страницы загружаются долго и неохотно.


На этом сайте ты также оценишь чувство юмора отечественных поклонников.

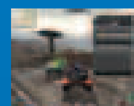
АВТОР: АНДРЕЙ "O-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

1998 Корейская студия NCSoft выпускает первую Lineage. Игра становится бестселлером в Азии – до сих пор она насчитывает около миллиона активных подписчиков.

2003 Релиз Lineage II в Южной Корее. В первый же месяц к игре подключилось 600 тысяч человек.

2004  Североамериканский релиз Lineage II и City of Heroes.

2005 Выходит Guild Wars, клиентская MMORPG, не требующая абонентской платы.

2006  Появление MMORPG Auto Assault о «войнах на колесах». Проект оказывается провальным.



DUNGEON RUNNERS

ЛУЧШАЯ СЕТЕВАЯ DIABLO

ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
NCSoft
РАЗРАБОТЧИК
NCSoft
ПОЙДЕТ
Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb), соединение 56Kb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Сотни
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.dungeon-runners.com
ПОХОЖЕСТЬ
Diablo
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Дизайном занимался Хосе Мэдарейра (Jose Madureira) – американский комиксист (X-Men, Battle Chasers)

Ошеломляющий успех ролевому экшену *Diablo* принес не только понятный и увлекательный геймплей, но и отличный мультиплеер. Кроме того, еще давным-давно Blizzard создала сетевой сервис battle.net, где тысячи геймеров сражаются друг с другом в *Warcraft*, *StarCraft* и, конечно же, в «Дьяблу». Во многом благодаря онлайновой поддержке хиты до сих пор популярны, тогда как даже лучшие их подражатели могут похвастаться лишь неплохим «сингломом». А это развлечение от силы на пару недель, сам понимаешь. Однако ***Diablo II*** уже сидит в печенках, а ***Hellgate: London*** пока что не вышел… Что делать заскучавшему диабломану? Быстрее скачивать ***Dungeon Runners***!

БЫТЬ ПРОЩЕ

Почти все проекты **NCSoft** – довольно сложные MMORPG, рассчитанные на продвинутых игроков. Видимо, только недавно боссы компании спохватились, вспомнив про огромную армию новичков, лишь малая часть которой отважится на знакомство с ***Lineage II***, ***City of Heroes*** или ***Guild Wars***. «Хлеба и зрелищ для казуалов!» – сказал


Игроков на серверах в среднем несколько десятков, но даже они порой создают толпы.

При желании можно вообще уйти в оффлайн и исследовать DR как одиночную игру



Факты

1 аккаунт – 1 герой

3 персонажа на выбор

5 долларов – плата за улучшенный аккаунт

200 игроков максимум на каждом сервере


Ужасно обидно: получил от NPC в награду крутую шмотку, а надеть ее не могу. Сперва надо заплатить.


Как всегда, без свитков телепортации не обойтись.

совет директоров. «Будет сделано», – ответили разработчики. И сделали-таки, причем весьма умело. Хлебушек получился настолько мягким, что его даже пережевывать не надо, а зрелище совсем не напрягает мозг. Dungeon Runners проста как две копейки, почти не отнимает времени, однако затягивает так, что не оторвешься.

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ

DR – по сути, первая Diablo, только рассчитанная на мультиплеер. Тот же размах, те же принципы, та же ролевая система…

Три героя на выбор – Fighter, Mage и Ranger. Бери кого угодно, ведь класс ни на что особо не влияет. Маг, например, запросто управляется с двуручным мечом, а воин – запускает файерболлы, поскольку изучать разрешается любые умения. Были б только средства на учебу. Кроме того, нам дозволено перераспределить очки навыков – надо лишь нажать на кнопочку Re-spec в окне интерфейса и раскошелиться на внушительную сумму. Оно того стоит – всяк лучше, чем прокачивать нового героя в случае ошибки. Тем не менее странное ограничение «1 аккаунт = 1 персонаж» удивляет и разочаровывает. Хочешь завести еще бойца? Либо удаляй старого, либо создавай новую учетную запись.

В единственном городке мы закупаем лечащие бутылки, сбагриваем найденное добро, получаем и сдаем квесты, после чего ревмся в бой – кромсать чудищ в одном из нескольких десятков подземелий. Зачистка местности занимает от пятнадцати минут до полутора часов. Разумеется, в компании дела идут быстрее и веселее. Поскольку народа на каждом сервере немного (ограничение – 200 человек, сейчас в среднем рубится от 50 до 120), разработчики предусмотрели автоматический поиск других игроков, желающих сообща задать монстрам жару. Больше не надо торчать на городской площади, выкрикивая "LFG!" (Looking For Group) каждые несколько минут, все гораздо проще и удобнее.

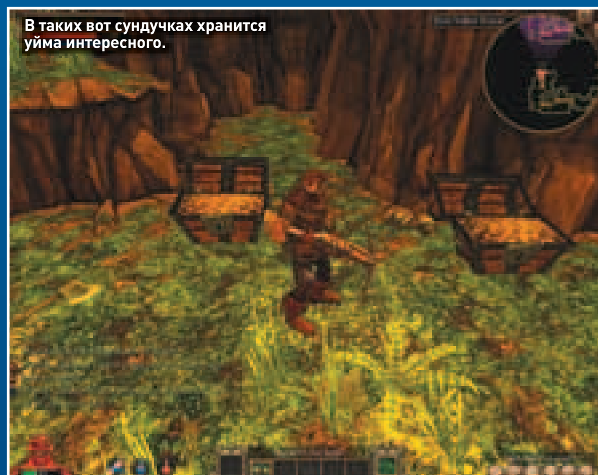
Тем не менее в отличие от большинства MMOG, где волей-неволей приходится с кем-то объединяться, здесь любое задание можно выполнить самому. А при желании и вообще уйти в оффлайн и исследовать DR как обычную одиночную игру.

Еще одно несомненное достоинство Dungeon Runners – поданная со вкусом легкомысленность. Аляповато-мультяшная графика, как в ***World of Warcraft***, прикольные названия предметов (Contagious Exquisite Decoder Ring of the Nihilistic Crocodile, хех), забавные диалоги с NPC. В речах карикатурных «неписей» проскакивает стеб над фэнтезийными штампами да и просто неплохие шутки.

БЕСПЛАТНЫЙ СЫР И МЫШЕЛОВКА

Игра бесплатна, но где-то к шестому уровню понимаешь, что лучше обзавестись платным аккаунтом (всего $5 в месяц). Два главных преимущества – тебе станет доступна крутая экипировка («халявщики» могут ее покупать, продавать, находить, но не надевать) и личная сокровищница для хранения не влезающих в инвентарь предметов.

Поверь, Dungeon Runners на все сто оправдывают вложение этой скромной суммы. PCG


В таких вот сундучках хранится уйма интересного.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★	8.0
ГРАФИКА	★★★★★★	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★	9.0

Достоинства Возможность играть бесплатно; механика первой Diablo доведена до совершенства; здоровый юмор; не отнимает много времени; великолепно продуманный интерфейс.

Недостатки Графика порой пугает аскетизмом; однообразные задания и геймплей – главные минусы Diablo – тут как тут; лишь один герой на аккаунте.

8.0

Лучший повод позабыть о Battle.net и скоротать время в ожидании Hellgate: London.

АВТОР: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

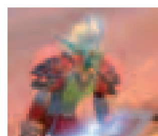

Помнится, один мой знакомый выискивал этот рецепт три вечера подряд. А я – так, случайно рукой махнул...


Острова Netherwing Ledge снятся каждому уважающему себя хардкорщику, ведь именно здесь он проводит все время, зарабатывая репутацию для покупки Незердрейка.

WORLD OF WARCRAFT

ЖИЗНЬ ПО ТУ СТОРОНУ МОНИТОРА

С развитием рынка MMORPG об игровой зависимости говорят все чаще. Игрок перестает есть, следить за собой и даже спит урывками. Причины отказа от «суеты мирской» вполне ясны и понятны. Хорошая игра, особенно онлайновая, иногда затягивает хлеще наркотиков – в ней всегда появляется что-то новенькое, интересное: города, предметы; такие же, как и ты, увлеченные люди... Хотя в World of Warcraft не так уж много пользователей, подсевших на «виртуальную иглу» (относительно общего числа подписчиков, разумеется). О них разговор особый.


СТАТУС **МАГ TORICK, 70-Й УРОВЕНЬ**


ДИСЛОКАЦИЯ **OUTLAND**

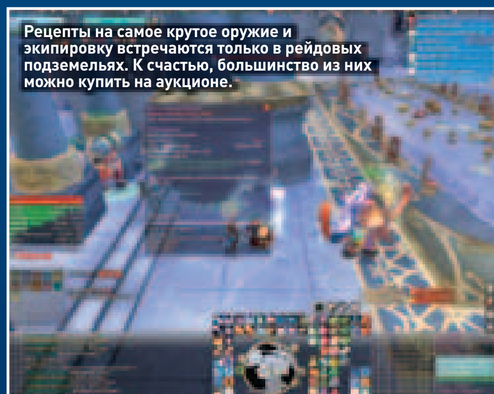
СМЫСЛ ВИРТУАЛЬНОЙ ЖИЗНИ

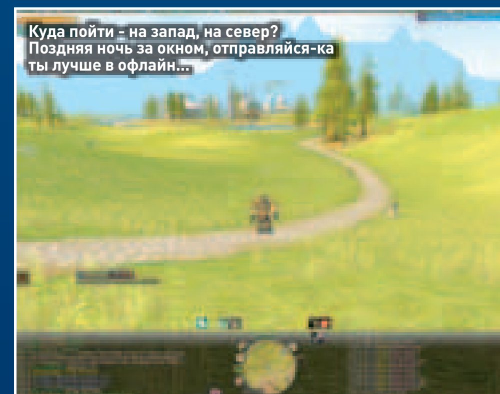
Заранее оговорюсь: хотя я сам провожу в Азероте до восьми часов в день, законченным игроманом себя не считаю – у меня есть масса других увлечений, друзья, работа. Но я знаком с людьми, которые, выражаясь одной известной фразой (смотри врезку), «лишены реальной жизни». Таких геймеров интересуют только набранный персонажем опыт и самая крутая экипировка, а на отыгрыш роли – плевать. Есть у них и не совсем лестное, но привычное (в среде русскоязычных поклонников WoW) прозвище – «задроты». Действительно, одержимые жаждой наживы, они готовы не спать сутками, убивать одних и тех же монстров несколько часов подряд или неустанно сражаться на Арене ради какой-нибудь одежки. Дело в том, что между характеристиками предметов есть определенная зависимость: безделушку уровня N достать сравнительно просто, вещь N+4 – намного сложнее, а фиолетовый сверхпредмет N+7 – практически невозможно. Поэтому снарядить героя по высшему классу вряд ли удастся даже за полгода... если ты не готов пожертвовать свободным временем.

БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ

Достоинства длительной игры очевидны: ты снаряжен лучше всех, твоим Незердрейком восхищаются те, кому на него еще копить и копить (напомню, это ездовое животное можно купить лишь при наличии высокой репутации у фракции Netherwing, а заслужить ее быстро не получится). Ты прошел все рейдовые подземелья, повидал самого Иллидана, прославился во всех группировках – даже тех, которые тебе не нужны, но сделал это исключительно из спортивного интереса. Побывал в каждом уголке мира, прекрасно знаешь, где растет волшебная трава, а где отлично добывается руда. С закрытыми глазами можешь долететь от одной точки Аутленда до другой на своем великолепном маунте. Тебе завидует каждый встречный. В Шатрахе прохожие останавливаются, чтобы посмотреть на твою экипировку. И, разумеется, думают: «Вот, блин, задрот, это ж сколько ему времени надо было потратить!» Есть, кроме завистливых взглядов и другие беды. Ты столь стремительно изучал игру, что не успел насладиться ее богатым содержанием. Не восхищался описанием квестов, не хихикал


Чтобы убить Короля Маулгара, необязательно быть докой. С ним способны расправиться даже начинающие гильдии.


Рецепты на самое крутое оружие и экипировку встречаются только в рейдовых подземельях. К счастью, большинство из них можно купить на аукционе.


Куда пойти – на запад, на север? Поздняя ночь за окном, отправляйся-ка ты лучше в офлайн...





Интерфейс хардкорщика забит самыми разными данными. Я хоть и не из таких, но установил порядка 200 специальных адд-онов.


Вся группа полегла, на часах – три часа ночи. Нормальный человек спать пойдет, хардкорщик продолжит игру до утра.

над шутками разработчиков (а их в игре воз и маленькая тележка). Не радовался настоящей победе. Не знакомые с тобой люди наверняка считают, что от тебя плохо пахнет, что ты питаешься пиццей, которую заказываешь через интернет, что у тебя нет ни личной жизни, ни высшего образования, ни приличной работы, ни, соответственно, видимых перспектив. Хотя над тем, откуда у тебя есть деньги на игру и жизнь, они даже не задумываются...

ПАМЯТКА ПОТЕНЦИАЛЬНОМУ МАНЬЯКУ

У кого больше всего шансов стать фанатичным поклонником WoW? В первую очередь у того, кто располагает свободным временем. Школьники и студенты первыми входят в «группу риска». Мне известен даже такой нелепый и одновременно печальный случай – человек, отучившись три курса в приличном университете, окончательно заигрался и в итоге забросил учебу. Но это еще полбеды. Как-то раз рано поутру он собирал рейд на какого-то крупного босса. Не успело мероприятие начаться, как в дверь квартиры позвонили. «Доставка пиццы», – подумал мой знакомый. Порог переступили люди из военкомата. Пиццу захватить они забыли. Два года непрерывной игры – коту под хвост, а потом еще два – маршировать по плацу в сапогах…

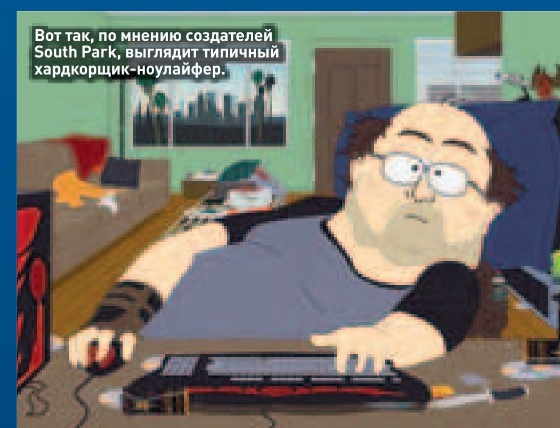
В Сети нередко бытуют еще более трагичные истории. Ты наверняка читал новости о том, как заигравшиеся китайцы погибали от остановки сердца, переутомления или даже убивали друг друга из-за виртуального меча...

Что нужно сделать, чтобы не превратиться в хардкорщика? В первую очередь понимать: World of Warcraft – развлечение не на один день и даже не на неделю. Это самая настоящая «жизнь по ту сторону монитора», которую можно прожить за пару месяцев и заскучать, а можно мерить годами. Помни – ни высшая репутация, ни дорогущая экипировка никуда от тебя не денутся. Рано или поздно ты получишь все, не надо никуда не спешить. Второе правило – во всем нужно знать меру. Бессонные ночи преподносят букет разных болячек: от близорукости и, пардон, геморроя до остеохондроза и даже мини-инсульта.

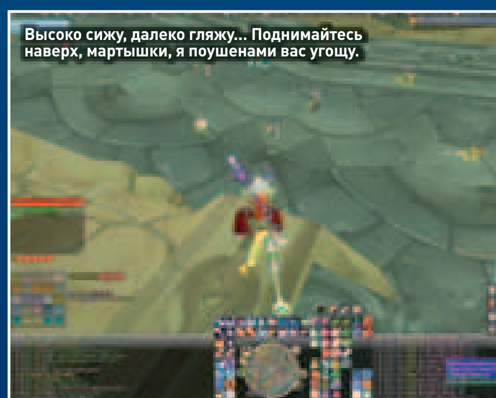
А самое главное – вокруг тебя бурлит жизнь, о которой нельзя забывать, иначе зачем она тебе дана? **PCG**

ЮЖНЫЙ ПАРК О ПРАВДЕ ЖИЗНИ

Осенью 2006 года вышла серия знаменитого мультсериала South Park под названием Make Love Not Warcraft (10-й сезон). В ней неразлучная четверка превращается в хардкорных геймеров. Стэнли, Кайл, Эрик и Кенни проводят за компьютером семь недель подряд (с перерывами по три часа на сон каждый день) ради того, чтобы одолеть злобного «задрота» из мира World of Warcraft, который мешает им играть. В итоге они сами становятся такими же «задротами»: набирают килограмм по тридцать веса, покрываются прыщами и начинают жаловаться на жуткую боль в суставах. Именно в этой серии и прозвучала ставшая знаменитой фраза «absolutely no life» и ее вариации: «he has no life», «nolifer» и так далее.


Вот так, по мнению создателей South Park, выглядит типичный хардкорщик-ноулайфер.


Сейчас ка-а-ак жахнет!


Высоко сижу, далеко гляжу... Поднимайтесь наверх, мартышки, я поушенами вас угощу.

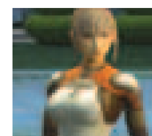

Перекуем все мечи на орала!

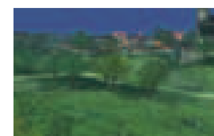
АВТОР: АЛЕКСАНДР МЕЛЬНИКОВ AKA KINN


Игрок остался недоволен тем, что меня взяли в группу вместо него.


Иногда догонять товарищей небезопасно.

LINEAGE II CHRONICLE 5: OATH OF BLOOD


СТАТУС TANTA, HUMAN ROGUE, 36-Й УРОВЕНЬ


ДИСЛОКАЦИЯ DION, CRUMA TOWER

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ. НОВАЯ НАДЕЖДА, НОВОЕ ФИАСКО

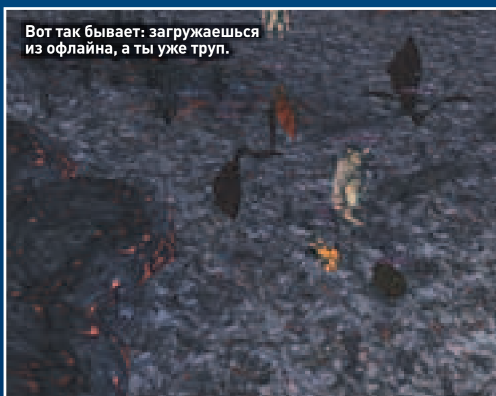
Какие бы цели ни ставил перед собой игрок (например, поиск новых знакомых или выполнение того или иного задания), ему всегда пригодятся деньги. Без них не купишь целительное зелье и не спасешь свою шкуру или жизнь товарищей; не пополнишь арсенал дорогими доспехами и оружием и потерпишь поражение в битве с сильными монстрами или вражескими героями. В общем, с пустым кошельком очень трудно путешествовать по миру быстро и комфортно.

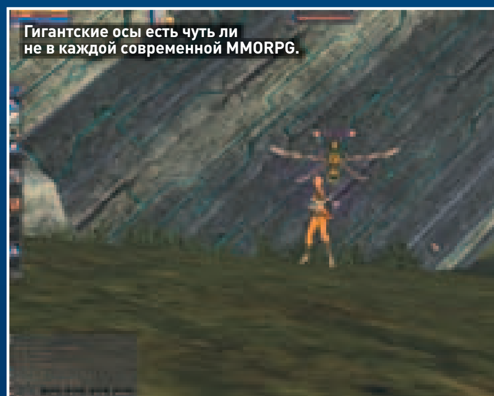
Деньги в *Lineage II*, как ни банально это звучит, решают все. Однако можно хорошенько сэкономить...

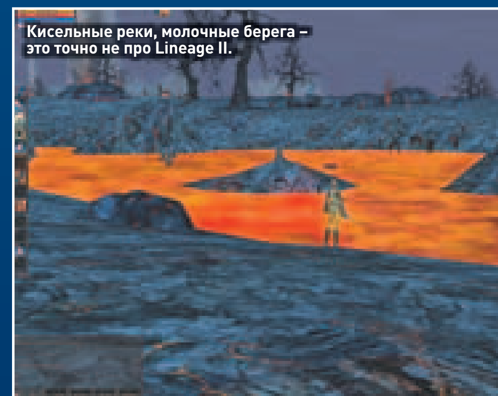
ТРУДНОЕ РЕШЕНИЕ

Рано или поздно это должно было случиться. Моя экипировка стала сдерживать натиск монстров, как деревянная ограда – разъяренного быка. Может, в любой другой MMORPG я бы выкрутился и обошелся без покупок. Но только не в «Линейке», где персонажей встречают по одежке. С каждым днем найти группу единомышленников становилось все сложнее – никто не хотел брать в команду голодранца, которому не хватало средств на нормальные доспехи. Меня принимали в группу лишь при неполном составе. Как только объявлялся более сильный герой, я тут же оставался не у дел.

Чтобы переодеться во что-нибудь стоящее, надо сколотить внушительное состояние – около 15 миллионов монет. Туристический маршрут «Скопление красных гоблинов – Огненное болото» (смотри два предыдущих дневника) на очередное посещение не вдохновлял. К тому же, чтобы из гоблинов выпадали ключи, мне пришлось бы сильно понизить свои характеристики. Ведь чем больше разница между уровнем игрока и поверженного монстра, тем меньше шансов заполучить заветный предмет. Увы, альтернативных путей не


Вот так бывает: загружаешься из офлайна, а ты уже труп.


Гигантские осы есть чуть ли не в каждой современной MMORPG.


Кисельные реки, молочные берега – это точно не про Lineage II.





Где-то среди этой толпы сидит и мой гном.


Ты видишь гейм-мастера? И я нет. А он там есть!

нашлось, я все-таки взялся за «черную работу».
Почти всю ночь я атаковал стражей города Dion – занятие сродни самоубийству, зато так удобнее всего понижать уровень. Добыв необходимое количество ключей, я двинул в сторону болота, чтобы повысить свой уровень в боях с представителями местной фауны. От одной мысли, что мне вновь придется накапливать деньги, погибать и снова набирать потерянный опыт, становилось не по себе. Вдруг меня посетила интересная идея…

Я НА ДОКТОРА УЧУСЬ

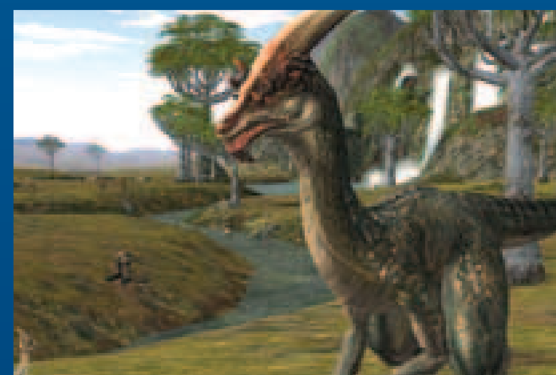
Самый дорогой предмет – оружие. Но если ты клирик, тебе не надо волноваться о его стоимости.
Лекаря легко прокачать в одиночку лишь до двадцатого уровня, затем придется туго. Сам по себе клирик слаб, но любая команда с радостью примет его в свои ряды, ведь он позволит сэкономить немалые деньги на бутылках с лекарствами. К тому же заклинания врачевателей в разы улучшают умения товарищей. Внимательно изучив пожитки своих подопечных, я понял, что мне вполне хватает денег на полный набор экипировки начального уровня. Десять минут на закупку провианта и одежки, а также на передачу всего этого добра вновь созданному персонажу – и в путь!

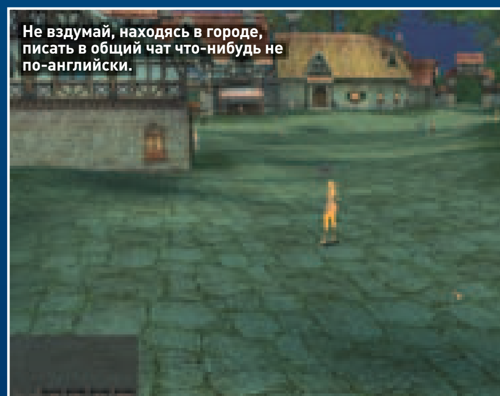
РЕПРЕССИИ

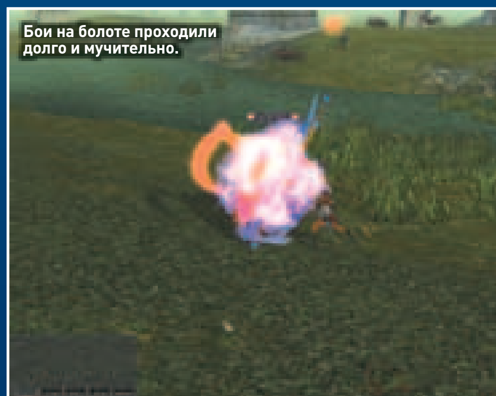
Не успел я завести нового героя, как тут же совершил глупость – поставил себе различные дополнения на оригинальный клиент ***Lineage II***. Они позволяют видеть агрессивность и уровень монстров, а также включают поддержку русского шрифта. Желание общаться на великом и могучем языке меня и сгубило. В общем канале чата я набрал реплику на кириллице. По правилам официального сервера любое вмешательство в игровой клиент считается нарушением. Установка пользовательских дополнений подпадает под определение «вмешательство».
Все бы обошлось, если бы в тот злополучный момент на городской площади не оказался гейм-мастер. Мой аккаунт сразу же внесли в черный список и забанили… Вот так и рухнула новая надежда, не успев родиться. Правда, я не отчаиваюсь: у меня в запасе есть еще парочка аккаунтов, с которыми я обязательно поэкспериментирую. **PCG**

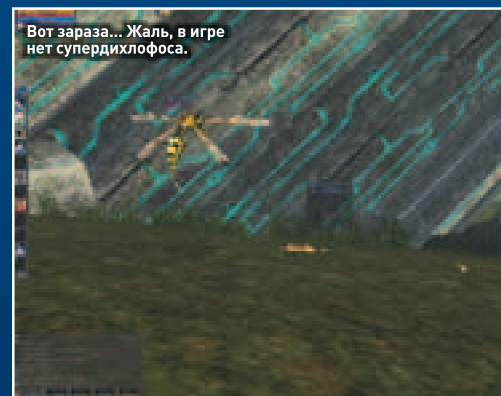
В ОТВЕТЕ ЗА ТЕХ, КОГО ПРИРУЧИЛ

Разработчики MMORPG часто потакают слабостям игроков. Многие пользователи держат дома собаку, кошку или попугайчика. Почему бы не завести питомца и в виртуальной жизни? В кровавом и жестоком мире Lineage II домашним зверькам – не место. Поэтому разработчики разрешили воспитывать волков и драконов. Волк особого интереса не представляет: бегает, воет, кусается (прямо как ежики в брачный период. – прим. ред.). А вот дракон неповторим. Он проходит три стадии развития: детеныш, змей и крылатая виверна. Каждая стадия требует, чтобы герой достиг определенного уровня. При этом будь готов расстаться с огромным количеством накопленных монет. Однако ничто не сравнится с удовольствием пролететь над полем битвы на чешуйчатом чудовище, осыпая противников градом стрел с поднебесья.



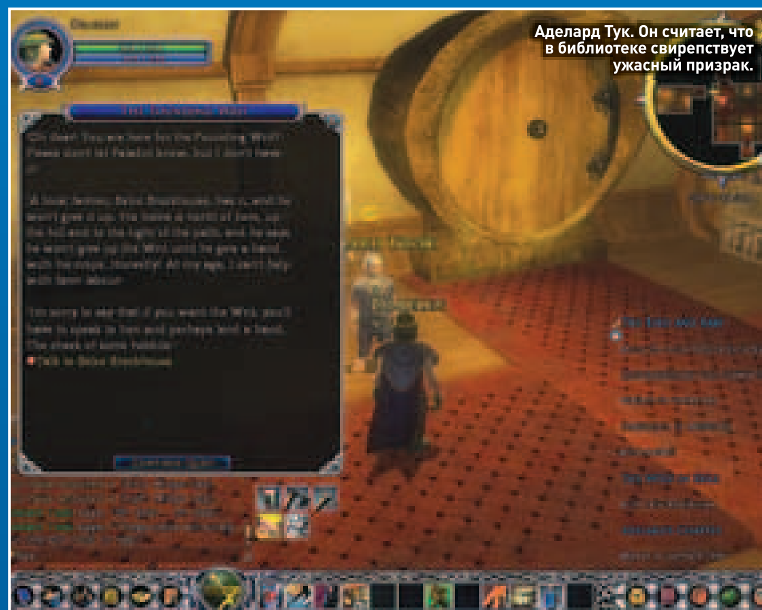

Не вздумай, находясь в городе, писать в общий чат что-нибудь не по-английски.


Бои на болоте проходили долго и мучительно.


Вот зараза… Жаль, в игре нет супердихлофоса.

АВТОР: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ


Одно из первых сюжетных подземелий: пылающий город Archet (Арчет).

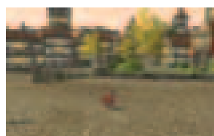

Аделард Тук. Он считает, что в библиотеке свирепствует ужасный призрак.

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

ИСТОРИЯ ОДНОГО ХОББИТА. ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. НАЧАЛО

В LotRO, как и во многих других MMORPG, большую часть начальных квестов с легкостью осилит один герой. Игра не заставляет геймера искать соратников для групповых заданий. А потому можно целиком отдаться приключениям. И хотя Средиземье – очень известный фэнтезийный мир, он таит в себе массу неожиданностей.

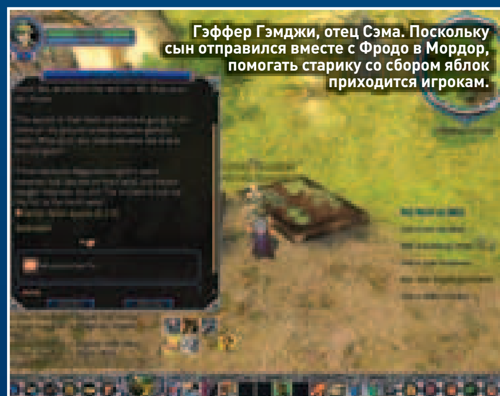

СТАТУС **BURGLAR DRAELEN, 12-Й УРОВЕНЬ**

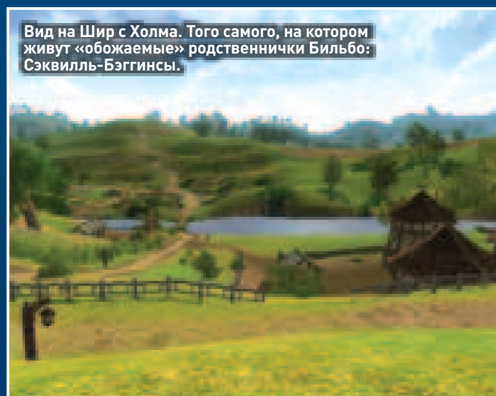

ДИСЛОКАЦИЯ **SNOWBOURN, SHIRE, BYWATER**

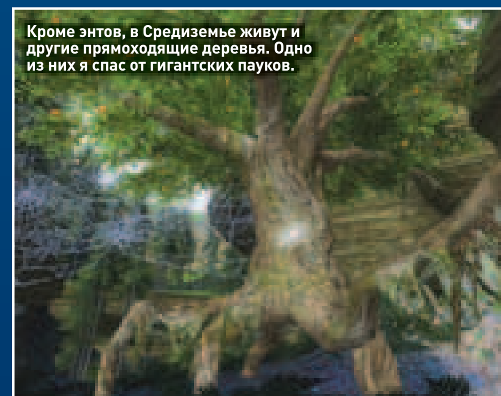
Сразу же отмечу, что в нынешнем и во всех последующих дневниках мы используем географические названия, переведенные с английского Н. Григорьевой и Н. Грушецким («Властелин колец» 1992 года издания). В том случае, если в книге какое-то место не упоминалось, сохраняем оригинальный вариант. Имена персонажей пишем транслитом: Baggins остается Бэггинсом, а не превращается в Торбинса или Сумкинса.

БОЛЬШИЕ ПРОБЛЕМЫ МАЛЕНЬКИХ ЛЮДЕЙ

Пока Фродо несет Кольцо Всевластья к Mount Doom (Горе рока), на некогда безмятежных землях разворачивается настоящая война. И даже миролюбивые хоббиты вынуждены вооружиться и взглянуть опасности в лицо. По степям бродят голодные волки, леса заполонили ядовитые пауки, а посевы на полях уничтожают гигантские пчелы. Как всегда, от этих безобразий больше всего страдают дружелюбные жители Шира.
Горюет фермерша Дора; ее угодья расположены к северо-востоку от Waymeet (Росстани). Я решил помочь и спас ее кур от верной смерти. Пришлось уничтожить целую стаю разъяренных волков. Получив заслуженную награду, отправился на юг, в Tuckborough (Тукборо), где познакомился со стариком Аделардом, что живет в Great Smeals (Смеалищах). Оказалось, что свирепствующие в округе хищники волнуют его куда меньше призрака старого Тука. Желая задобрить разбушевавшегося предка, бедный хоббит попросил собрать подношение: три медвежьи шкуры. Две удалось раздобыть, отбив нападение косолапых на расположенную поблизости пасеку. Найти и освежевать еще одного мишку не составило труда. Однако полтергейст не успокоился, и Аделард предложил поджарить свиные ребрышки, которые так обожал покойный. Убив нескольких кабанов и попросив соседку приготовить мясо, я вернулся в Смеалища. Привидение – тут как тут! Вконец расстроившийся Тук решил успокоить его с помощью красочного фейерверка. Но и тут беднягу постигла неудача. Не видя иного пути, Аделард взмолился, чтобы я победил привидение в честном бою... Но Тук исчез. Его тревожила не в меру


Гэффер Гэмджи, отец Сэма. Поскольку сын отправился вместе с Фродо в Мордор, помогать старику со сбором яблок приходится игрокам.


Вид на Шир с Холма. Того самого, на котором живут «обожаемые» родственнички Бильбо: Сэквилль-Бэггинсы.


Кроме энтов, в Средиземье живут и другие прямоходящие деревья. Одно из них я спас от гигантских пауков.





В Шире можно увидеть не только аккуратные норки хоббитов...


...но и вытесанные из дерева скульптуры

шумная белка, спрятавшаяся за тумбу с книгами.

НЕУДАЧНАЯ ШУТКА

Не менее забавный случай приключился с Одовакаром Болджером, который приметил подле своего загона со свиньями Черного всадника. Выяснилось, что это молодой хоббит в черном плаще с капюшоном. Судя по всему, сосед Одовакара заплатил юноше, чтобы тот напугал хозяина свинарника и вынудил по дешевке продать ферму. Однако затея провалилась, а мне достался тот самый плащ, несколько серебряных монет и благодарность Болджера.

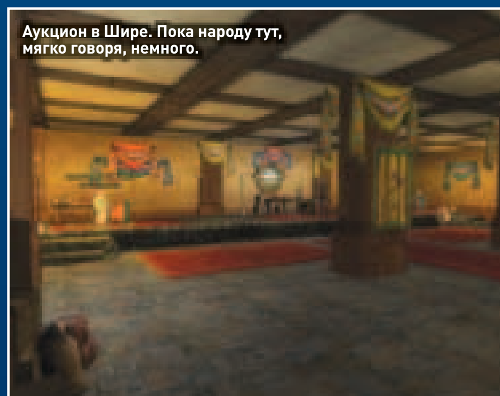
НА БЛАГО ХОББИТОНА

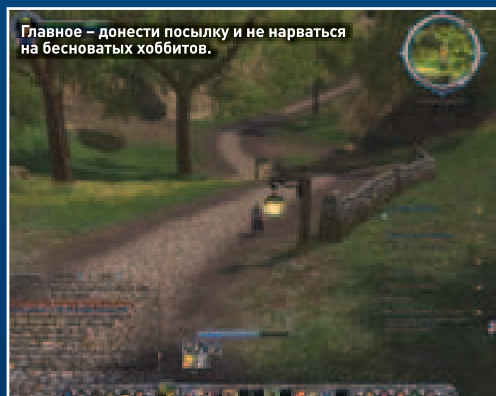
Путешествуя по Ширу, сложно пройти мимо Hobbiton (Хоббитона), ведь это центр обители полуросликов. Именно там живет Холли Хорнбловер, попросившая принести изо всех деревень испеченные ею пироги: народ стал жаловаться, что, мол, «стряпня Холли чем-то испорчена». Подобные задания относятся к деяниям (deeds), они приносят персонажу небольшие бонусы (traits) к характеристикам. Отправившись за одним из двенадцати пирогов к подножию The Hill (Холма), я решил зайти в расположенные чуть севернее Overhill (Перегорки). Там мне рассказали об обосновавшихся в Bindbole Wood пауках и попросили разыскать их гнездо. В лесу я нашел преграждающую путь паутину, перерезать которую не сумел. Вернувшись в Перегорки, поговорил с Гэммер Боффин – бойкая деваха пообещала сделать жидкость для растворения паутины. Нужные ингредиенты удалось позаимствовать у слизней и лягушек, обитающих в Rushock Bog (Камышовом болоте) к западу от Перегорок. Отдав мне готовый раствор, Гэммер поведала сказку о ходячих деревьях, одно из которых живет в Bindbole Wood. Преодолев с помощью жидкости густую паутину и миновав пауков, я увидел дерево и освободил его от липких оков. Затем мы вместе покинули логово восьмилапых.
В LotRO немало квестов, предлагающих действовать с NPC сообща. Компьютерные персонажи могут постоять за себя и главному герою не досаждают. А потому исполнять поручения в паре с союзником очень даже весело. Продолжение следует! **PCG**

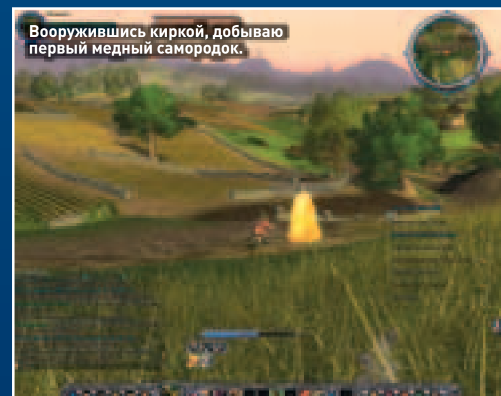
УРОК ГЕОГРАФИИ

На сегодняшний день Snowbourn – один из самых густонаселенных англоязычных серверов LotRO. Его назвали в честь примечательного места, реки в Рохане. Snowbourn (Снежица) берет начало в White Mountains (Белых горах), у подножия Starkhorn (Стылого рога), протекает через Harrowdale (Харор), где находится столица рохирримов Eldoras (Эльдорас), а затем течет на восток, где впадает в Entwash (Энтову купель). Snowbourn разделяет Eastfold (Остфольд) и West Emnet (Западный Эмнет). Именно на Snowbourn сражаются два крупных клана русскоязычных игроков: Wild Hearts и Sylvan Shadows.




Аукцион в Шире. Пока народу тут, мягко говоря, немного.


Главное – донести посылку и не нарваться на бесноватых хоббитов.

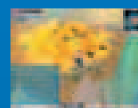

Вооружившись киркой, добываю первый медный самородок.

АВТОР: АНДРЕЙ "Q-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

2005 Январь. MOLI Group Limited открыла свой первый офис в Шанхае. Компания осваивает сразу несколько направлений: казуальные игры, MMORPG, игры для мобильных телефонов.

2005 Август. Стартует открытое бета-тестирование King of Pirate Online (так в Азии называют Tales of Pirates).

2005 Ноябрь. Игра дебютирует в Китае. В первые несколько недель после релиза, проект обзаводится почти миллионной армией подписчиков.

2006  Апрель. King of Pirate Online стартует в Тайване.

2006 Июль. Подписан контракт об издании игры в Сингапуре и Малайзии (до сих пор проводится бета-тестирование).


На одном аккаунте можно разместить до трех героев. Исторический кадр: я только что завел первенца – вечную девочку Ами.


Самые странные костюмы у малышки Ами. Обрати внимание на совенка и кролика. Прям утренник в детсаду, ей-богу!

ПИРАТИЯ (TALES OF PIRATES)

КАВАЙНАЯ ОДИССЕЯ

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Internet Gaming Gate
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Nival Online
РАЗРАБОТЧИК
MOLI Group Limited
ПОЙДЕТ
Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb), соединение 56Kb
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4GHz, Память 512Mb, Видеопамять 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНТЕРНЕТ
www.talesofpirates.com
ПОХОЖЕСТЬ
Ragnarok Online

Смазливые физиономии Джонни Деппа (Johnny Depp), Киры Найтли (Keira Knightley), Орландо Блума (Orlando Bloom) и диснеевские деньги творят чудеса. После выхода попсовой трилогии «Пираты Карибского моря» весь мир помешался на морских разбойниках. Пиратомания с пугающей скоростью заполонила все: кино, книги, игры. Разумеется, речь идет не о классических произведениях, а лишь о современных поделках «на тему». Модные веяния добрались даже до MMORPG – традиционной вотчины фэнтези и научной фантастики...

ФЛИБУСТЬЕРСКОЕ ЛЕТО

Сам посуди: в прошлом номере мы писали о паршивенькой ***Pirates of the Caribbean Online***, а в следующем расскажем о сомнительной ***Sword of the New World: Granado Espada***: корабли там есть, правда бороздить океаны на них нельзя. В этом месяце у нашей онлайновой гавани пришвартовалось южнокорейское судно ***Tales of Pirates*** (официальное русскоязычное название – ***«Пиратия»***, подробности



На городской площади, как всегда, не протолкнуться: полно торгашей, покупателей и просто заскучавших героев.

Бедняжка Ами обречена навсегда оставаться маленьким ребенком, вопросы целомудренности тут ни при чем



Факты

4 базовых класса

25 основных параметров

90 процентов карты мира занимает море



Город смотрится неплохо – во всяком случае, на максимальном отдалении камеры от персонажей.



Желтая стрелка указывает направление к цели.

смотри во врезке). Такими темпами и морскую болезнь подхватить недолго.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ЧЕТВЕРКА

Первая мысль, посетившая меня после знакомства со свежим творением компании **MOLI Group Limited**: «Ба, да это ***Ragnarok Online***, только с корабликами!» Однако у этих двух проектов все же есть несколько существенных отличий.

Прежде всего, здешняя ролевая система несколько проще и понятнее «рагнароковской». У каждого героя – пять основных качеств (сюрпризов не жди, набор вполне стандартный: strength, accuracy, constitution, agility, spirit), которые повышаются вручную при получении нового уровня, как в старине ***Diablo***. Базовых «нубовских» классов всего четыре, причем здесь разработчики соригинальничали. Кажется, что вначале нам предлагают выбрать действительно уникального героя. У каждого персонажа есть свое имя (а не абстрактное название вроде mage, swordman или thief) и интересная предыстория: благородный мечник Ланс, плутоватая морячка Филлис, бугай Карцез и вечная девочка Ами… Поручик, оставить сальные шуточки при себе! Бедняжка обречена навсегда оставаться маленьким ребенком, вопросы целомудренности тут ни при чем.

Увы, весь мир населен близнецами великолепной четверки героев! Хотя «близнец» – не совсем подходящее слово, ведь, несмотря на то что у всех без исключения персонажей лишь четыре общих «предка», обитатели Tales of Pirates не особо похожи друг на друга. Во-первых, в игре уйма экипиров-



«ПИРАТИЯ» – ЭТО ПО-НАШЕМУ!

Похоже, все отечественные издательства считают делом чести локализовать и выпустить на территории России какую-нибудь MMORPG. Вот и Nival Online (молодое подразделение Nival Interactive) подсуетилось с Tales of Pirates. На нашем рынке проект носит гордое название «Пиратия». Детище MOLI Group Limited будет полностью переведено на русский язык, обзаведется отечественными серверами и полноценной технической поддержкой. Так что, если ты захотел причаститься к миру Tales of Pirates, сразу отправляйся на официальный российский сайт игры – www.piratia.ru. Локализованная версия появится на полках магазинов уже осенью нынешнего года. Пока проект находится на стадии закрытого бета-тестирования, но скоро (приблизительно в конце июля – в августе) он будет доступен для всех желающих. Следи за нашими новостями в разделе «Онлайн».

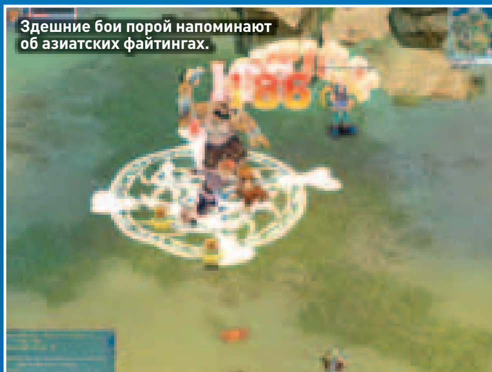




«Заходите к нам на огонек…»



На первых порах приходится рассекать волны на хлипкой лодочке. Прокачаюсь, подрасту в уровнях – обязательно куплю такую же яхту, что пришвартована внизу.



Здешние бои порой напоминают об азиатских файтингах.



К сожалению, на этом островке нельзя сойти с корабля. Покидать судно разрешается только на городских пристанях.

ки, в том числе очень экстравагантной. Я, мягко говоря, не люблю аниме, но огромное разнообразие всяких «кавайных» шмоток и причиндалов наверняка порадует ценителей. Можно даже крылья прикупить – жаль, что они чисто декоративные. Во-вторых, у каждого героя есть несколько путей развития (меньше всего их у Карцеза – всего два варианта, тогда как у Филлис – целых семь). Выбор подкласса, разумеется, влияет как на способности протагониста, так и на его внешний вид. В-третьих, уплатив энную сумму местных тугриков, ты можешь заказать для своего подопечного неповторимое лицо и прическу.

ПОДНЯТЬ ПАРУСА!

Разбирать по косточкам геймплей Tales of Pirates – занятие скучное и неблагодарное. Все как обычно: выполняем квесты, уничтожаем монстров, собираем выпадающее из врагов добро, объединяемся в группы и прокачиваемся, прокачиваемся, прокачиваемся... На суше делать особо нечего, другое дело – покорять водные просторы, которые, между прочим, составляют почти девяносто процентов от общей площади игрового мира. После пятнадцатого уровня нам позволяют обзавестись собственным суденышком. Доступные поначалу корабли иначе, как корытцами, не назовешь, зато со временем (точнее, с ростом уровня и благосостояния твоего подопечного) можно прикупить даже роскошную яхту. В принципе, размеры значения не имеют. Любым плавсредством управляет один персонаж. Разместить всю ватагу на борту, к сожалению, нельзя. У каждого корабля есть несколько показателей: мощность пушек, запас топлива и хит-поинтов.

Море таит немало опасностей вроде пиратов и гигантских медуз. Корабль «прокачивается» от боя к бою, причем количество экспы не зависит от опыта героя. Не лезь на рожон. В случае полного поражения тебе придется раскошелиться на новое корыто (восстановить потопленное не получится) и потратить время на повторную прокачку.

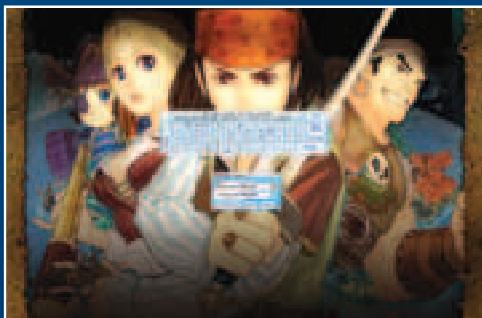
Управление реализовано очень удобно. Есть функция автоматического перемещения, почти за все действия отвечает левая кнопка мыши.

PIRATES OF RAGNAROK

Tales of Pirates чертовски похожа на ***Ragnarok Online***, однако это ничуть не умаляет ее достоинств. Игра не может похвастать передовой графикой (хотя иногда встречаются неплохие пейзажи), местная музыка быстро надоедает, зато эти недостатки компенсирует увлекательный геймплей. Компания MOLI Group Limited не собирается конкурировать ***World of Warcraft*** и другими «тяжеловесными» MMORPG. Разработчики создали развлечение для тех, кому хочется отдыхать за экраном компьютера, а не усиленно работать головой. PCG

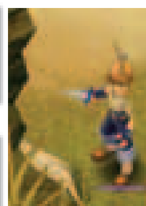
БЕЗОПАСНОСТЬ

На главном экране загрузки и на каждой странице внутриигровой энциклопедии внизу маленькими буквами напечатаны различные предупреждения вроде «храните информацию о своем аккаунте втайне», «не посещайте сайты, ссылки на которые вам дают незнакомые люди». Все это сделано неспроста, ведь в игре полным-полно всяких дельцов, которые отлично знают, как «развести» зеленого нуба тысячей и одним способом. К счастью, на русских серверах такого засилья обманщиков быть не должно.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★	8.0
ГРАФИКА	★★★★★★	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★	9.0



«Компактная», но в то же время предоставляющая многообразие возможностей ролевая система; увлекательные морские путешествия и сражения; отличный интерфейс.

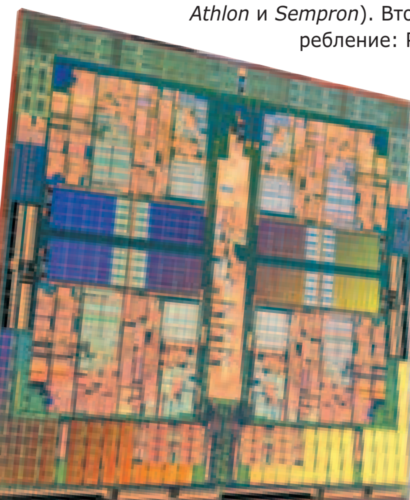
Графический движок не может скрыть своего почтенного возраста; жуткая, как почти во всех азиатских играх, музыка; слишком много сходства с Ragnarok Online.

7.0

Неплохая анимешная MMORPG про пиратов: понятная, не занудная, а главное – бесплатная.

Новое имя для процессоров AMD

На днях **AMD** объявила о том, что вместе с выходом семейства процессоров *K10* изменится и их маркировка. Теперь имя будет состоять из двух букв и четырех цифр. Первое место может занимать одна из трех литер: G (семейство *Phenom X4* и *X2*), B (промежуточная серия, ядро *Brisbane*) или L (младшие модели *Athlon* и *Sempron*). Вторая буква отвечает за энергопотребление: P – энергопотребление более 65W; S – около 65W; E – менее 65W.



С цифрами еще проще: первая отвечает за принадлежность к определенному классу (серии), остальные три – за относительную производительность внутри класса. Например, камушек *BE-2300* построен на ядре Brisbane, его тепловыделение менее 65 Вт, он принадлежит к серии 2000 и при этом медленнее процессора BE-2350. Как видно, из маркировки исчез индекс x64. Сделано это потому, что теперь все процессоры поддерживают 64-битные инструкции.

Первый SLI-ноутбук

Компания **Alienware** продолжает радовать геймеров. На этот раз анонсирован ноутбук, в котором используются две видеокарты (технология *NVIDIA SLI*) и процессор *Intel Core 2 Duo Mobile*. Таких решений свет еще не видел! Новинка получила имя *AREA-51 M9750*. Она оснащена 17-дюймовым экраном с разрешением 1920x1200 точек, двумя видеокартами *NVIDIA GeForce Go 7950 GTX* с 512Mb памяти каждая. Суммарное дисковое пространство равно 500Gb. Объем оперативной памяти ограничен 4Gb. Из других приятных полезностей можно выделить встроенную web-камеру, TV-тюнер и оптический привод с поддержкой *Blu-ray Disc*. Цена такого ноутбука в базовой конфигурации составляет $2100.



Бюджетный GeForce

Появилась первая информация о выпуске видеокарт *NVIDIA GeForce 8400GS*, относящихся к классу low-end от **Foxconn**. На данный момент доступны две модели: *8400GS-256* (с 256Mb 64-битной DDR2-памятью) и *8400GS-128* (128Mb). Частоты ядра и памяти составляют 450 и 800MHz соответственно. Новинки обладают поддержкой *DirectX 10, Shader Model 4.0* и технологией освещения в широком динамическом диапазоне *HDR*. Интегрированный двухканальный порт *DVI-I* обеспечивает максимальное разрешение до 2560x1600 точек. Серия *Foxconn GeForce 8400GS* имеет *HDTV*-выход, поддерживающий разрешение до *1080i*. По заявлениям производителя, обе модели прошли строгое тестирование в испытательных лабораториях Foxconn. Новинки можно с уверенностью рекомендовать геймерам, которые не хотят тратить больше $100 и при этом мечтают о DirectX 10, SM 4.0 и HDTV.



Новинка от Razer

На прошедшей выставке *DreamHack Summer 2007* была представлена новая мышка *Razer Boomslang*. Новинка имеет пять программируемых кнопок, инфракрасный сенсор *Razer Precision 3G* с разрешением 1800 точек на дюйм и временем отклика 1 мс. На борту имеется встроенный чип, который несет в себе 32Kb памяти. Из полезных геймеру особенностей можно выделить технологию *On-The-Fly Sensitivity*, которая подстраивает чувствительность мыши в ходе работы; кнопки с противоскользящим покрытием; позолоченный USB-разъем и двухметровый кабель. Размеры – 139x82x35 мм, а вес – 150 г. Цена новинки не сообщается.



Процессоры охладят при помощи нанотехнологий!

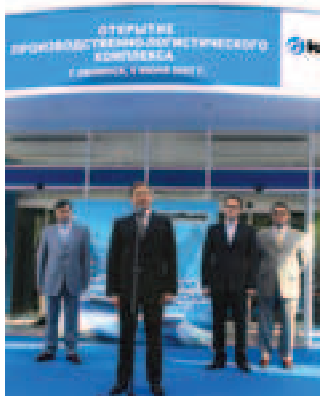
Специалисты из **OCZ** придумали процессорный кулер на основе нанотехнологий. Новинка получила имя *Hydrojet* (технология *WayCool*). Основание системы охлаждения выполнено из углеродных нанотрубок. Показатели их теплопроводности в пять раз превышают аналогичные параметры меди. Внутри Hydrojet установлен бесшумный нагнетатель, который подает жидкость от охлаждаемого устройства к медным радиаторам. В серийных образцах они будут заменены на алюминиевые. По мнению создателей, его разработка способна охлаждать процессоры с тепловыделением до 400W! Другие технические характеристики будут известны в ближайшее время.



И на нашей улице праздник



Крупнейший российский производитель компьютерного и серверного оборудования Kraftway объявил о вводе в эксплуатацию нового производственно-логистического комплекса в Обнинске Калужской области. Возведенное с нуля предприятие площадью 22 тыс. кв. м встает в один ряд с лучшими заводами международных лидеров в сфере промышленного производства высокотехнологичной продукции. Инвестиции Kraftway в создание новых производственных мощностей составили $20 млн. Ввод предприятия в режим промышленной эксплуатации позволит существенно сократить производственные издержки, что сделает продукцию Kraftway еще более конкурентоспособной и привлекательной для конечных потребителей: государства, бизнеса и частных лиц. Все-таки отрадно осознавать, что в области IT-технологий наша страна далеко не последняя, и хочется надеяться, что появится продукция этого сегмента, способная составить конкуренцию западным аналогам.



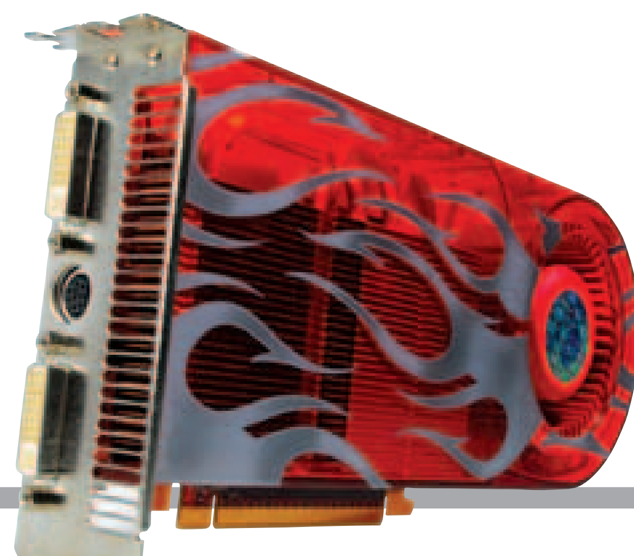
Доминирующий DDR3

Компания **Corsair** анонсировала модули оперативной памяти линейки *DOMINATOR DDR3*. Младшая модель с тактовой частотой 1.6GHz (PC3-12800) уже готова к серийному производству. Когда появится на прилавках старшая модель, работающая на частоте 2GHz (PC3-16000), пока неизвестно. Новинка *Corsair DOMINATOR DDR3 PC3-12800* обладает таймингами 10-8-8-24 (на данный момент всей DDR3-памяти присущи высокие значения) и четырехуровневой системой охлаждения *DHX*. Последняя призвана оптимизировать работу и эффективно отводить тепло от чипов. Ожидается, что память будет доступна в одно- и двухгигабайтном вариантах. Для ее работы необходимы материнские платы, построенные на чипсетах *Intel P35* и *X38 Express*.



Новый ATI Radeon

На днях **AMD** рассекретила видеокарты серии *ATI Radeon HD 2600* и *ATI Radeon HD 2400*. И если технические характеристики их уже известны, то стоимость новинок вызвала большой интерес. Рекомендуемые розничные цены таковы: ATI Radeon HD 2600 XT – от $119 до 149, ATI Radeon HD 2600 Pro – от $89 до 99, ATI Radeon HD 2400 XT – от $75 до 85, ATI Radeon HD 2400 Pro – от $50 до 55. Вилка цен объясняется наличием нескольких моделей в серии. Например, ATI Radeon HD 2600 XT может поставляться как с *GDDR4*-, так и с *GDDR3*-памятью. Стоит обратить внимание на тот факт, что XT-версии имеют поддержку технологии *CrossFire*, а остальные модели могут и не иметь специальных мостиков для соединения двух видеокарт. Производительность флагманского решения (2600 XT) можно сравнить с быстродействием модели от конкурента *GeForce 8600 GT*, но вот *8600 GTS* уже на голову выше.



NVIDIA разрабатывает новый чип

В Сети появились некоторые подробности о графическом процессоре NVIDIA G92. Есть мнение, что новинка будет построена на базе графического процессора G84. Основным отличием станет 256-битный интерфейс памяти, что должно обрадовать геймеров. Производительность новинки, скорее всего, будет представлять среднее значение производительности GeForce 8800 GTS и GeForce 8600 GTS. Из других нововведений можно отметить интерфейс PCI Express 2.0 и, возможно, 65-нанометровый техпроцесс. Начало продаж намечено на ноябрь 2007 года. Обращаем внимание на то, что информация пока не подтверждена официально.



Текст: Антон Большаков, Евгений Попов

500 ГИГАБАЙТ

Тестирование SATA-винчестеров

Свободного места на жестком диске не может быть много. Сегодня оно есть, а завтра уже нет! Потому винчестерами следует запасаться впрок, главное – выбрать хороший, быстрый и надежный. Сегодня мы займемся поиском таковых среди 500-гигабайтных экземпляров.

Винчестер, как известно, является внутренним или встраиваемым устройством по отношению к самой системе. Так же как и у материнских плат, у него имеется свой форм-фактор. Обычно под этим словосочетанием указываются габаритные типоразмеры устройства (горизонтальный и вертикальный). Горизонтальный размер может быть определен одним из параметров следующего диапазона: 1.8, 2.5, 3.5 и 5.25 дюйма. Вертикальный имеет также и буквенные обозначения. Винчестеры бывают либо «полноформатные» – не более 3.25 дюйма (Full Height, FH), либо «половинные» – 1.63 дюйма (Half Height, HH), либо низкопрофильные – около дюйма (Low Profile, LP). В стандартных, настольных ПК используются винчестеры 3.5 дюйма. Остальные применяются в мобильных решениях – от ноутбуков до HDD-медиаплееров.

ЧТО ВНУТРИ?

Разберемся, как устроен винчестер. Любой «винт» состоит из гермоблока и электронной платы, отвечающей за управление. Сам по себе жесткий диск содержит несколько пластин, или «блинов», которые смонтированы на шпинделе. Ось приводится в движение специальным двигателем. Общий принцип



НАШ ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Duo E6700
СИСТЕМНАЯ ПЛАТА	ASUS Commando
ВИДЕОКАРТА	ATI Radeon RX1950 XTX
ПАМЯТЬ	2x1024Mb OCZ PC-8000
БЛОК ПИТАНИЯ	Thermaltake Toughpower 700W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	Microsoft Windows XP Professional SP2

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Измерить производительность жесткого диска достаточно просто. Сначала тестирование проводилось при помощи утилиты HD Tach в режиме Burst Test. В результате мы имеем скорость передачи данных, а также время случайного доступа – чем больше скорость и меньше время, тем лучше. Кроме того, мы решили подстраховаться и провести тесты в PCMark'05: Starting XP (эмуляция загрузки операционной системы) и File Decryption.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

HITACHI DESKSTAR HDT725050VLAT80
HITACHI DESKSTAR HDS725050KLA360
MAXTOR DIAMONDMAX 11 6H500F0
SEAGATE BARRACUDA ST3500641AS 7200.9
WESTERN DIGITAL CAVIAR RE2 WD5000YS
WESTERN DIGITAL CAVIAR SE16 WD5000KS





SEAGATE BARRACUDA ST3500641AS 7200.9

ЧИСЛО ПЛАСТИН	4
ЧИСЛО ГОЛОВОК	8
ПЛОТНОСТЬ ЗАПИСИ НА ПЛАСТИНУ	125Gb
РАЗМЕР БУФЕРА	16Mb
СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ ПОИСКА	8ms
АКУСТИЧЕСКИЙ ШУМ ПРИ ВРАЩЕНИИ	28dBa
ВЕС	690 г
ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ	SATA II

$160

Серия винчестеров Seagate Barracuda 7200.9 представляет собой модифицированную линейку жестких дисков Seagate Barracuda 7200.8. Если в более старой версии производитель использовал трехпластинчатую структуру (по 133Gb на диск в среднем), то в данном случае компания перешла на четыре пластины и смогла реализовать более объемные решения – здесь мы имеем дело с моделью 500Gb. Однако при увеличении количества пластин заметно снижается скорость потокового чтения и записи, что отразилось и на результатах тестов. Тем не менее стоит ожидать, что в скором времени линейка будет снята с производства в связи с выпуском более дорогой и производительной серии Seagate Barracuda 7200.10. Внешне она похожа на остальные продукты от Seagate: тот же солидный вес (это один из самых тяжелых экземпляров в нашем обзоре) и та же уменьшенная площадь текстолита контрольной площадки. В качестве процессора управления использован весьма неплохой чип Agere YUMACPA2-E16.

MAXTOR DIAMONDMAX 11 6H500F0

ЧИСЛО ПЛАСТИН	4
ЧИСЛО ГОЛОВОК	8
ПЛОТНОСТЬ ЗАПИСИ НА ПЛАСТИНУ	125Gb
РАЗМЕР БУФЕРА	16Mb
СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ ПОИСКА	8.5ms
АКУСТИЧЕСКИЙ ШУМ ПРИ ВРАЩЕНИИ	32dBa
ВЕС	710 г
ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ	SATA II

$220

В свое время линейка Maxtor DiamondMax 11 разрабатывалась как традиционная эволюция весьма успешных на рынке винчестеров Maxtor DiamondMax 10 с максимальной емкостью моделей 300Gb. Но законы рынка жестоки, и сегодня Maxtor является подразделением Seagate. В серии Maxtor DiamondMax 11 модели объемом 400Gb обладают тремя пластинами, в то время как для винчестеров 500Gb производителю пришлось возродить конструкцию из четырех пластин, хотя она уже давно не применяется инженерами Maxtor. Рассматриваемый винчестер работает с интерфейсом Serial ATA II при поддержке NCQ и прочих традиционных функций. Акустический шум при работе не столь мал, как хотелось бы, однако паспортное энергопотребление у винчестера Maxtor DiamondMax 11 6H500F0 несколько ниже по сравнению с тем же Seagate Barracuda ST3500641AS 7200.9. Процессор SoC, установленный на жестком диске, имеет маркировку Agere Seaglet C3-D4. Электронная часть покрывает фактически 3/5 всей площади с тыльной стороны, а объем кэша эквивалентен 16Gb.

работы подобен проигрыванию грампластинки на патефоне. Информация считывается с помощью магнитных головок, фактически являющихся наиболее важной частью любого винчестера. Пластины памяти представляют собой алюминиевые (или керамические в более старых версиях) диски, обработанные с высокой точностью. На эти диски нанесено специальное магнитное покрытие на тонком слое окиси хрома, что обеспечивает наиболее высокую износостойкость в отличие от ранних вариантов на основе окиси железа. Несложно понять, что любая пыль или грязь внутри гермоблока попросту убьет винчестер, так что потоки воздуха, создаваемые при вращении дисков, постоянно очищаются фильтром, который установлен на одной из сторон. Поворотный позиционер, напоминающий внешне башенный кран, рабочей стороной обращен к пластинам носителя – на конце закреплены несущие магнитных головок. На другой же стороне располагается массивный хвостовик с обмоткой. Сами головки в результате совершают движения по дуге от центра до периферийных секторов. В данном случае важно, чтобы ось головки отклонялась минимально от касательной дорожки. В современных моделях применяется линейный двигатель, обеспечивающий высокую точность работы и плотность записи. После выпуска каждая партия винчестеров подвергается тестированию, в результате чего выявляются дефектные сектора, которые заносятся в особую таблицу. Они есть почти во всех дисках, и это неизбежно. Контроллер винчестера при работе заменяет участки резервными, в результате чего создается видимость полностью исправного устройства, что, впрочем, ничуть не мешает нормальной работе жесткого диска.

ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ

После включения питания контроллер тестирует электронику, а затем подает команду включения двигателя. Пластины раскручиваются, и пользователь слышит привычное стрекотание. Увлекаемые мощными потоками воздуха, головки приподнимаются на микроны от поверхности диска, что позволяет не касаться поверхности «блинов», пока скорость вращения не станет ниже критической. Когда скорость достигает номинальной отметки (у большинства винчестеров сегодня она эквивалентна 7200 об/мин), головки выводятся из зоны парковки и начинают поиск меток



WESTERN DIGITAL CAVIAR SE16 WD5000KS

ЧИСЛО ПЛАСТИН	4
ЧИСЛО ГОЛОВОК	8
ПЛОТНОСТЬ ЗАПИСИ НА ПЛАСТИНУ	125Gb
РАЗМЕР БУФЕРА	16Mb
СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ ПОИСКА	8.9ms
АКУСТИЧЕСКИЙ ШУМ ПРИ ВРАЩЕНИИ	29dBa
ВЕС	600 г
ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ	SATA II

$160

Инженерам компании Western Digital также пришлось отказаться от трех пластин и использовать при производстве четыре. Отметим, что в отличие от ранних моделей здесь используется новый корпус (гермоблок). Основной особенностью данного винчестера является область применения, обозначенная производителем как профессиональная, – для хранения данных в рабочих станциях или серверах при использовании в RAID-массиве. Фактически такой винчестер имеет повышенный по сравнению с аналогами уровень надежности (а также заявленный порог MDF – жизненный цикл) и модифицированную микропрограмму. Электронная начинка использует двухчиповую структуру, а также оригинальные датчики ускорения. Подобная технология позволяет при определенном уровне вибрации компенсировать ненужные перемещения головки. Называется такая функция RAFF (Rotary Acceleration Feed Forward). Тем не менее Western Digital Caviar SE16 WD5000KS заметно гудит, а при старте издает характерный щелчок.





WESTERN DIGITAL CAVIAR RE2 WD5000YS

ЧИСЛО ПЛАСТИН	4
ЧИСЛО ГОЛОВОК	8
ПЛОТНОСТЬ ЗАПИСИ НА ПЛАСТИНУ	125Gb
РАЗМЕР БУФЕРА	16Mb
СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ ПОИСКА	8.7ms
АКУСТИЧЕСКИЙ ШУМ ПРИ ВРАЩЕНИИ	28dBa
ВЕС	600 г
ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ	SATA II

$175

От предыдущей модификации этот винчестер внешне мало чем отличается. Определить, «кто есть кто», можно лишь по описанию на идентификационной наклейке. Отметим, что на RE2 WD5000YS есть характерное углубление в корпусе. Сделано это для снижения температурного порога наиболее сильно нагревающихся микросхем Smooth и WDC. Между платой управления и самим корпусом проложена специальная изоляционная прокладка. Время наработки на отказ увеличено до 1.2 млн часов. Значительный вклад в этот параметр внесла функция TLER (Time Limited Error Recovery), которая позволяет ограничить время на ликвидацию ошибки при записи. Представленные винчестеры от компании Western Digital различаются между собой и ценой (копейка, как известно, рубль бережет!). Так что при ограниченных возможностях можно приобрести более дешевый вариант.

для стабилизации скорости. После выполнения этих процедур производится считывание информации из служебной области, в частности таблицы битых секторов. В заключение винчестер тестирует позиционер путем перебора некоторой установленной последовательности дорожек. Если все в порядке, то контроллер дает команду перехода в режим работы по интерфейсу. Интересно также, что во время стандартного режима обмена данными постоянно включена система слежения за положением головки на диске. Если головка отклоняется от курса, то в обмотке возникает сигнал, который позволяет вернуть ее на место. Один из технических параметров винчестера – это кэш. Он предусмотрен для согласования скоростей потоков данных. В более ранних моделях магнитных носителей такой промежуточный буфер размещался в рабочем ОЗУ. При отключении питания процессор применяет энергию, оставшуюся в конденсаторах на парковку головок.

НА СМЕНУ IDE

На смену более раннему стандарту IDE (или Parallel ATA) пришел формат SATA. Нельзя сказать, что это был революционный переход. Скорее всего, SATA можно назвать эволюционным этапом после PATA-стандарта. Стандарт SATA использует 7-контактный разъем вместо 40-пинового контакта PATA. Кабель, которым подключаются SATA-винчестеры к материнской плате, имеют меньшую площадь и не так забивают и без того сжатое пространство системного блока. Таким образом снижается сопротивление потоками воздуха, охлаждающими начинку ПК. Вообще, сам процесс монтажа подобных жестких дисков гораздо легче и не вызывает особых проблем. Питание обеспечивается двумя методами: проверенным временем Molex и удлиненным разъемом SATA. Также стоит отметить, что если на IDE-шлейф можно было повесить два винчестера, то каждому SATA-разъему соответствует один жесткий диск. Так что при сборке новой системы советуем обратить внимание на количество доступных соединений. Еще одним немаловажным удобством является возможность работы с интерфейсом горячего подключения e-SATA. Если, скажем, скорость передачи по USB не слишком устраивает, а передать нужно большие объемы данных, используют e-SATA-разъем (обычно он предусмотрен на задней панели системной платы).





HITACHI DESKSTAR HDT725050VLAT80

ЧИСЛО ПЛАСТИН	3
ЧИСЛО ГОЛОВОК	6
ПЛОТНОСТЬ ЗАПИСИ НА ПЛАСТИНУ	166.6Gb
РАЗМЕР БУФЕРА	8Mb
СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ ПОИСКА	8.8ms
АКУСТИЧЕСКИЙ ШУМ ПРИ ВРАЩЕНИИ	30dBa
ВЕС	640 г
ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ	SATA II

$180

Этот винчестер принадлежит к серии жестких дисков с внутренним именем Vancouver 5. Особенностью его является не только параллельный интерфейс подключения, но и использование трех пластин с высокой плотностью записи. Хотелось бы отметить, что емкость до 167Gb на диск обеспечивается стандартным размещением магнитных частиц без использования PMR (перпендикулярного способа записи). Возросшая на 28% плотность записи идет на пользу скоростным характеристикам, о чем свидетельствуют результаты тестирования. Внешне диск идентичен аналогам младших серий. Стоит выразить сожаление по поводу того, что производитель обеспечил разводку, но не распаял датчик ускорения (VR2), тогда как у младших моделей аналогичной серии такой чип предусмотрен. Температурный порог выше всяких похвал – около 40 °C.



HITACHI DESKSTAR HDS725050KLA360

ЧИСЛО ПЛАСТИН	5
ЧИСЛО ГОЛОВОК	10
ПЛОТНОСТЬ ЗАПИСИ НА ПЛАСТИНУ	100Gb
РАЗМЕР БУФЕРА	16Mb
СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ ПОИСКА	8.5ms
АКУСТИЧЕСКИЙ ШУМ ПРИ ВРАЩЕНИИ	31dBa
ВЕС	700 г
ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ	SATA II

$155

Этот винчестер обладает маркетинговым именем 7K500 и принадлежит к семейству Kurofune 2. Основным отличием от более ранних решений является использование пяти магнитных пластин и, как следствие, десяти головок. Ранее в сериях IBM Deskstar был использован такой же подход. Вся серия состоит из двух моделей, которые, собственно, мало чем отличаются друг от друга, помимо интерфейса подключения. Аналогом может служить и Hitachi E7K500, ориентированный на корпоративные решения с высоким уровнем MTBF (около 1 млн часов полной выработки). Контакт платы с гермокорпусом Hitachi производится традиционной игольчатой колодкой. Еще одной особенностью винчестеров Hitachi (равно как и моделей от Western Digital) является наличие дополнительного разъема питания. Таким образом, пользователь может подключить диск либо к четырехконтактному молексу, либо к обычному SATA-разъему.

Результаты тестирования

	Average Acess Time (Время случайного доступа), мс	Burst Test, Мб/сек	PCMark'05, Starting XP, Мб/сек	PCMark'05, File Decription, Мб/сек
Hitachi Deskstar HDS725050KLA360	13.1	214.1	10.8	68.7
Hitachi Deskstar HDT725050VLAT80	13.3	215.8	11.1	69.2
Maxtor DiamondMax 11 6H500F0	15.8	245.2	7.7	65.3
Seagate Barracuda ST3500641AS 7200.9	13.6	247.3	8.4	57.2
Western Digital Caviar RE2 WD5000YS	13.4	196.3	9.5	70.6
Western Digital Caviar SE16 WD5000KS	13.5	192.5	9.2	69.5
	меньше - лучше	больше - лучше	больше - лучше	больше - лучше

Текст: Евгений Попов

Ritmix RF-8600

ИДЕАЛЬНЫЙ СПУТНИК

ДИЗАЙН
Дизайн Ritmix RF-8600 максимально прост. Прямоугольный корпус черного цвета изготовлен из пластика и металла. Сборка очень хорошего качества и претензий не вызывает. Отметим сразу, что покрытие глянцевое и на корпусе постоянно остаются следы от пальцев. Лицевая панель полностью освобождена от элементов управления. Здесь только широкий дисплей и логотип производителя. Плеер Ritmix RF-8600 использует экран диагональю 2 дюйма с разрешением 220x176 точек, может отображать 262 тысячи оттенков.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ
Зарядка плеера производится по шине USB. При этом время полной зарядки составляет около 2.5 часа. К компьютеру Ritmix RF-8600 подключается с помощью прилагаемого в комплекте кабеля. Плеер может выступать в роли переносного носителя, так что устанавливать программное обеспечение необязательно. Утилита, поставляемая с плеером, служит больше для оптимизации работы.



УПРАВЛЕНИЕ
Кнопки навигации расположены на торцевых панелях. Имеется клавиша menu, две кнопки для переключения композиций и перехода по разделам меню, а также клавиша активации режима паузы, отвечающая еще и за включение плеера. Благодаря анимированным подсказкам становится понятно, где что находится. К кнопкам придется привыкнуть – они маленькие и не очень удобные. Например, включается плеер при помощи двух клавиш.

БАТАРЕЯ
Проигрыватель работает на основе литиево-полимерного источника питания емкостью 530mA. Отметим, что производителем заявлено 13 часов непрерывного воспроизведения аудио и пять часов – видео. Что касается реальных результатов, то с включенным дисплеем и звуком на максимуме устройство проработало около 11 часов. Если бы не скромный объем памяти, то можно было бы просмотреть и несколько фильмов.

ВОЗМОЖНОСТИ
Плеер оснащен встроенным FM-тюнером – неплохим по качеству и удобным в управлении. Пользователь также имеет возможность производить запись радиотрансляций. Картинки просматриваются как есть. То есть не придется конвертировать исходный файл и менять разрешение. Однако и повернуть картинку или приблизить не получится. Можно также просматривать текстовые файлы в формате TXT, но к самой процедуре придется привыкнуть – размер дисплея не позволяет читать файлы большого формата, а также придется постоянно перелистывать страницы. Диктофон позволяет записывать на расстоянии до 3 м от источника. Записи получаются адекватными и достаточно четкими.

ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ
Основным достоинством плеера Ritmix RF-8600 можно считать превосходный уровень звучания. На максимальной громкости поток лишен характерных помех и хрипов. Бас четкий, глубокий и мягкий. Это заметно даже при использовании наушников-капелек, поставляемых в комплекте с устройством. Качество звукового сопровождения видеофайлов сильно падает после перевода в формат, поддерживаемый плеером. Зато радует глаз яркая, насыщенная картинка. Несмотря на относительно небольшой экран, дискомфорта при просмотре не возникает. Отметим также, что плеер поддерживает большое количество типов видео: от традиционного AVI до MPEG4 и RM.

СПЕЦИФИКАЦИИ

ЕМКОСТЬ МОДЕЛИ
1Gb

МОЩНОСТЬ
10mW на канал

ДИСПЛЕЙ
2" TFT с разрешением 220x176 точек

КОЛИЧЕСТВО ЦВЕТОВ
262 000

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ АУДИОФОРМАТЫ
MP3, WMA, PD DRM

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ВИДЕОФОРМАТЫ
AVI, RM, VOB, ASF, WMV, MPEG4

РАЗМЕРЫ
126.5x62.8x38.7 мм

ДОПОЛНИТЕЛЬНО
поддержка текстовых файлов с расширением TXT и изображений формата JPG, FM-тюнер, диктофон, запись с радио, игры

ПИТАНИЕ
Li-Pol (литий-полимер) аккумулятор 530mA

ПОДДЕРЖКА ОС
Windows 98SE/ME/XP/Vista, MAC OS

РАЗМЕРЫ
70x43x11.5 mm

ВЕС
40g

СТОИМОСТЬ
$85



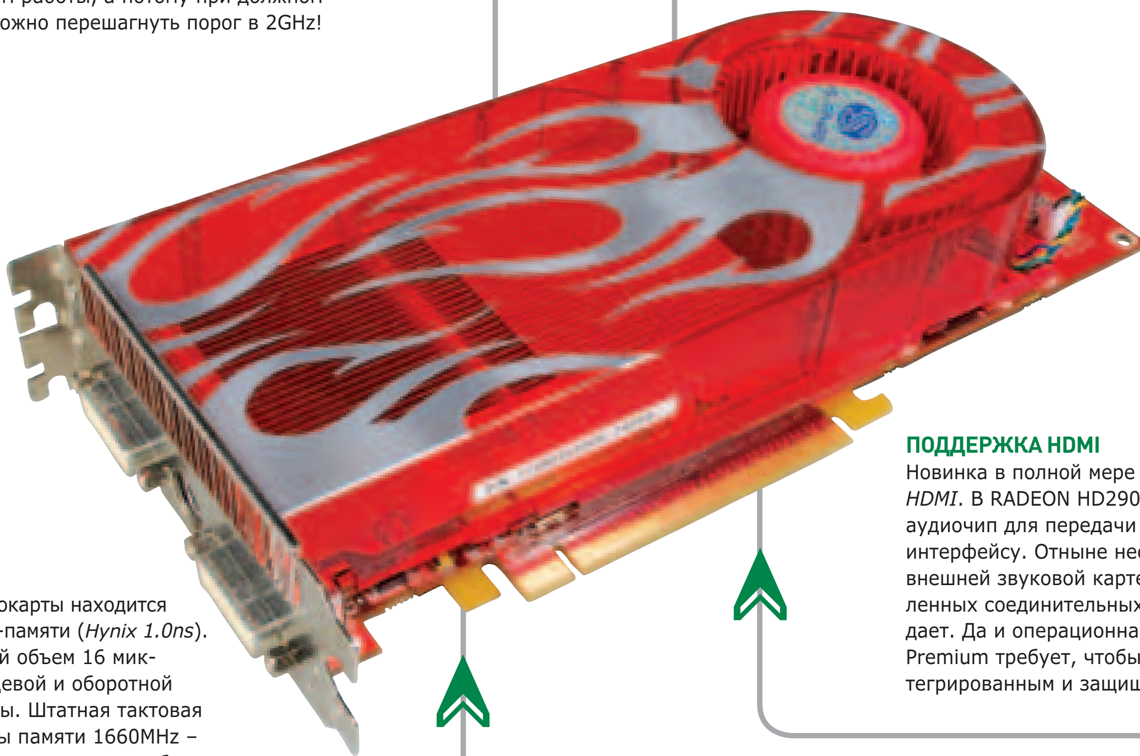
Текст: Даниил Невзоров

Sapphire HD2900 XT

ЗАПОЗДАЛЫЙ ЭКСПРЕСС

РАЗГОН
Разогнать тестовый экземпляр RADEON HD2900 XT удалось до 855MHz по графическому чипу и 2000Mhz по памяти. Для этого нужно подключить 8-контактную фишку питания. Надо заметить, что для наносекундной памяти GDDR3 это номинальный режим работы, а потому при должном охлаждении можно перешагнуть порог в 2GHz!

ЧИП
Одним из несомненных преимуществ нового графического чипа является 512-битная шина памяти. Нужно ли говорить, что увеличение пропускной способности обязательно скажется на скорости системы в высоком разрешении при включенном сглаживании и *HDR*. Именно в таких условиях *RADEON HD2900 XT* может обогнать аналогичные решения от **NVIDIA**.



ПОДДЕРЖКА HDMI
Новинка в полной мере поддерживает *HDMI*. В RADEON HD2900 XT есть даже аудиочип для передачи звука по этому интерфейсу. Отныне необходимость во внешней звуковой карте и многочисленных соединительных кабелях отпадает. Да и операционная система Vista Premium требует, чтобы звук был интегрированным и защищенным.

ПАМЯТЬ
На борту видеокарты находится 512Mb *GDDR3*-памяти (*Hynix 1.0ns*). Это суммарный объем 16 микросхем на лицевой и оборотной сторонах платы. Штатная тактовая частота работы памяти 1660MHz – в реальности же она может работать намного быстрее.

НАШ ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР
Core 2 Duo E6700
СИСТЕМНАЯ ПЛАТА
ASUS Commando
ПАМЯТЬ
2x1024Mb OCZ PC-8000
ЖЕСТКИЙ ДИСК
Seagate ST3500641NS 500Gb
БЛОК ПИТАНИЯ
Thermaltake Toughpower 700W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА
Microsoft Windows XP Professional P2

СПЕЦИФИКАЦИИ

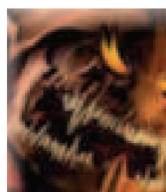
ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИП
RADEON HD 2900 XT (R600)
ИНТЕРФЕЙС
PCI-Express x16
ЧАСТОТА РАБОТЫ ЧИПА
742MHz
ЧАСТОТА РАБОТЫ ПАМЯТИ
830MHz (1660MHz)
ШИРИНА ШИНЫ ОБМЕНА
с памятью 512bit
ОБЪЕМ ПАМЯТИ
512Mb
КОЛИЧЕСТВО УНИФИЦИРОВАННЫХ ПРОЦЕССОРОВ
320
КОЛИЧЕСТВО ТЕКСТУРНЫХ ПРОЦЕССОРОВ
16
ВЫХОДНЫЕ ГНЕЗДА
2xDVI, TV-выход.
СТОИМОСТЬ
$528

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Тестирование проводилось с драйверами ***ATI Catalyst*** версии 7.6 в разрешении 1280x1024 (1280x960 для ***F.E.A.R.***) точек при максимальных настройках графики (за исключением сглаживания и анизотропной фильтрации). Именно в таком режиме работают подавляющее большинство мониторов с диагональю 17–19".

3DMark'06, Default Settings	5005
3DMark'05, Default Settings	16890
F.E.A.R., 1600x1200, 16xAF+4xAA	96fps
F.E.A.R., 1280x960, 16xAF+4xAA	130fps
F.E.A.R., 1280x960	210fps
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	37fps
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	46fps

железный FAQ



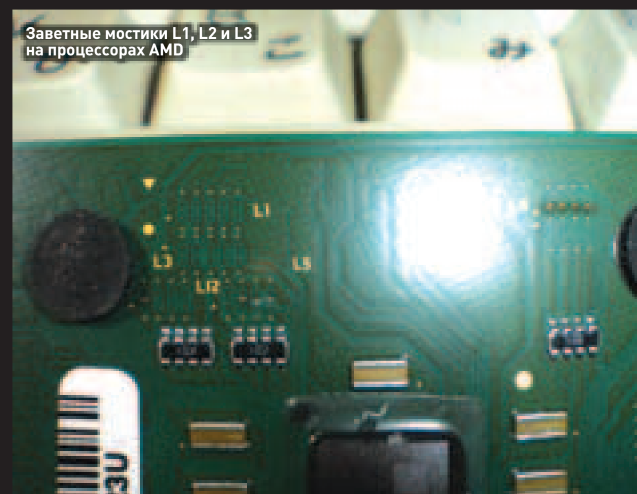
Всем привет! Из безумного количества спама мы в очередной раз отобрали десяток интересных писем. Поразительно, но нынешний месяц ознаменовался проблемой совместимости с DirectX 10, обновления устаревших компьютеров и установки Windows Vista. Где же те самые потекшие конденсаторы и дымящиеся материнские платы, друзья!?



Хотите вы этого или нет, но все же – здравствуйте! Я хочу разогнать процессор, но не могу. Конфигурация: EPOX 8RDA3I nforce2, AMD Sempron 2600+ (Thoroughbred) (166x11.0) и 2x 256Mb Samsung 400Mhz. Сначала я решил увеличить частоту шины, но разогнать получилось только до 185MHz (2035Mhz). Потом я узнал, что увеличивать частоту дальше не позволяет память. Чтобы обойти это, насколько я знаю, нужно купить дорогую материнскую плату. Поэтому я решил изменить множитель в BIOS при помощи CPU Clock Ratio. Не вышло, хотя я и проверял целостность мостиков L1. В чем проблема? Слышал также про разгон видеокарты через ее BIOS, но там нужна какая-то дискета и три файла (ati.ima, nvidia.ima и rewrite.exe). Прошу вас, дайте мне их, если можно.
P.S. Мне 15 лет, и у меня нет денег.

Начинающий оверклокер Jonny B.

Привет! Возможно, 185MHz – предельное значение для твоего процессора, а может быть, виной всему оперативная память. Проверить просто – установи модули с номинальной частотой 433MHz (сейчас у тебя 400MHz). Касательно множителя. Он заблокирован, и менять его в большую сторону нельзя. В некоторых случаях помогал способ восстановления L-мостиков, а также соединения ножек процессора. Но статистика говорит, что на nForce2 такой фокус не проходит.
Про разгон видеокарты читай в одной из первых рубрик «Разгон». Там говорилось о прошивке BIOS и смене частот. Удачи!



Заветные мостики L1, L2 и L3 на процессорах AMD



Здравствуйте! До появления вашего издания успел познакомиться со многими другими журналами о компьютерных играх, но ваш считаю самым лучшим. Каждый номер жду с нетерпением. Вы молодцы! Желаю вам творческих и коммерческих успехов. Перехожу непосредственно к вопросам. У меня их три.
1. Имеет ли смысл устанавливать *Windows Vista Home Premium* на следующую систему: *Intel Pentium 4HT 3000MHz, Asus P4C800 Deluxe, 2Gb DDR, ATI Radeon X1950Pro, Creative SB X-Fi*. Будет ли моя система поддерживать DirectX 10?
2. Получится ли построить смешанный RAID-массив из трех винчестеров (двух по 200Gb и одного 120Gb)? Как будет называться данный уровень RAID и будет ли наблюдаться эффект повышения производительности системы в этом случае? Имеет ли значение, что у одного из 200-гигабайтных винчестеров интерфейс *SATA-I*, а у другого – *SATA-II*? Какие трудности могут возникнуть при установке ОС?
3. В системных требованиях к играм всегда указываются минимальные и рекомендуемые значения. Учитываются ли в них объем оперативной памяти и объем памяти видеокарты, которые требуются операционной системе, или все эти ресурсы должны тратиться только на игру?

С уважением и благодарностью, Леонид

И тебе здравствовать! Очень приятно, что тебе нравится наш журнал. Что же касается твоих вопросов, то устанавливать Windows Vista сейчас смысла нет – могут перестать запускаться многие игры. Да и поддерживать DirectX 10 твоя система не станет. Поддержку нового API обеспечивает видеокарта!
Смешанный RAID-массив из трех дисков построить вполне реально. И скорость доступа к информации даже увеличится! Правда, пара 200-гигабайтных винчестеров будут отформатированы по образу и подобию 120-гигабайтного собрата на тот же размер. А потому такой массив будет вмещать не более 360Gb информации. Различная пропускная способность интерфейсов по аналогии с емкостью приведет к тому, что линия SATA-II не сможет работать быстрее SATA-I. Фактически у тебя получится массив из трех дисков емкостью по 120Gb и пропускной способностью SATA-I для каждого. Проблема же с установкой ОС будет заключаться в поиске драйверов для RAID-контроллера материнской платы.
О системных требованиях к играм можно сказать следующее. Все они приведены довольно условно, но подразумевают параметры реальных комплектующих внутри системного блока. Другими словами, никакие поправки на ОС делать не надо.



Добрый день! У меня вот какой вопрос: недавно купил четыре планки оперативной памяти по 1Gb каждая (800Mhz). Операционная система Windows XP определяет только 2.75Gb ОЗУ! Пробовал устанавливать Windows XP x64 – там все нормально, отображается 4Gb ОЗУ. Как исправить этот недочет? И почему так происходит? Конфигурация: Windows XP SP2, NVIDIA NFORCE 680I SLI. Память марки Patriot.

С уважением, Александр

Приветствую! Боюсь, никак не решить твою проблему в рамках 32-битной Windows XP. Дело в том, что ты описал известную, но пока еще не столь распространенную проблему. Попробуй поставить Windows Vista или остаться на 64-битной версии XP.



Привет, мой любимый журнал!
У меня к вам очень важный вопрос. У нас в магазинах нет тех деталей, которые вы описываете в своих тестах и других рубриках. Хочу купить новый системный блок с теми комплектующими, которые вы указали в апрельском номере, но у нас таких еще нет. Я спрашивал, можно ли заказать, но продавцы сказали, что у поставщиков такого нет. Хочу заказать через интернет, но первый раз с этим сталкиваюсь. Поясните, как правильно заказывать через Сеть и как происходит доставка.

Спасибо! MR.Lost aka Серый

И тебе привет, обожаемый читатель! Заказать оборудование просто. Многие крупные московские поставщики обеспечивают

доставку товара по всей России. Их адреса мы обычно указываем в самом конце материала в строке «Благодарности». Там есть название магазина, телефон и адрес в интернете. Изучи инструкции на их сайте, выбирай комплектующие, оплачивай (по безналу или переводом) и жди посылку. Успехов!

? Когда я устанавливаю игру Sacred, в процессе копирования файлов на диск выскакивает сообщение «Ошибка при копировании файла, ошибка в данных (CRC)». Что такое CRC и как мне установить эту игру?

Андрей Зайцев

Андрей, CRC – это алгоритм вычисления контрольной суммы. Если у тебя появляется такая ошибка в ходе установки игры, значит, есть повреждения данных на компакт-диске. Исправить это в большинстве случаев невозможно. Разве что купить новый диск с игрой…

? Здравствуйте, уважаемые эксперты! У меня катастрофа, перестал запускаться Windows XP Pro! После того как прошуршат все диски, на черном фоне появляется сообщение «Не удается запустить Windows из-за испорченного или отсутствующего файла: <Windows root>\system32\hall.dll». Где его искать и как восстановить?
И еще. Пробовали подключить этот диск (он поделен на два логических) к другому компьютеру. Там система видит оба диска, но системный не открывается (0 байтов занято, 0 свободно, 0 всего), а отформатирован он в RAW (на самом деле FAT 32). Да, и если же с восстановлением ОС ничего не выйдет, как вернуть все файлы из папки «Мои документы»?

Очень-очень надеюсь на вашу помощь. Светлана

Привет, Светлана! Постараемся помочь. Что-то случилось с самим диском – нарушена целостность файловой системы. Восстановить некоторые файлы, в том числе содержимое папки «Мои документы», можно попробовать при помощи утилиты ***GetDataBack for FAT*** (ее можно скачать с сайта www.runtime.org или взять с нашего компакт-диска). С большой долей вероятности она восстановит потерянные файлы. В будущем переведи все диски в NTFS – эта файловая система надежнее и она наиболее оптимальна для работы в Windows XP.

? Здравствуйте, дорогой журнал «PC ИГРЫ». Я хочу купить себе новую видеокарту. Мой брат утверждает, что самая хорошая – видеокарта ATI Radeon 9500, но я думаю, NVIDIA GeForce 8800 гораздо лучше. Не знаю, что и выбрать. Помогите!

Илья

Илья, не знаю, что тебе и ответить. Дело в том, что ATI Radeon 9500 была актуальна года этак три назад, а сейчас на ней не запустится ни одна современная игра. В споре со своим братом прав ты: 8800 – одна из лучших видеокарт на сегодняшний день.

? Здравствуйте, редакция любимого журнала! Меня зовут Евгений. Проблема в следующем. Мой старенький компьютер (Pentium 4 1.8GHz , Albatron PX845PEV, 768Mb, ATI Radeon 9200 128Mb) уже пора менять, но денег на новый нет. Поэтому вопрос: какую видеокарту посоветуете, чтобы хоть как-то играть в современные игры? Возможно, в AGP 4x реально поставить какую-нибудь x1600?
Заранее благодарен!

Привет! В принципе для шины AGP существует не только *ATI Radeon x1600,* но и даже *ATI Radeon 1950*! Другое дело, что AGP 4x будет сильно ограничивать пропускную способность.

? Здравствуйте, уважаемая редакция! У меня такой вопрос: зачем на видеокарте разъем S-Video?

Заранее спасибо! Андрей Люлюшин

И тебе не болеть! На простой вопрос у нас готов простой ответ: выход S-Video на видеокарте необходим для подключения телевизора к компьютеру.

? Привет редакции правильного! Когда я выключаю компьютер, он не выключается, а переходит в ждущий режим. В этом состоянии он не отвечает и отказывается сотрудничать – помогает только перезагрузка. Что мне с ним делать? Моя конфигурация: Epox EP-9NPA71, AMD Athlon 3000+ (разгон до 2680Mhz), GeForce 7950GT, корпус Foxconn TLA-475, ОС Windows XP.

С уважением, Олег aka ZerO из заснеженного Мурманска

Привет! На самом деле не очень понятно, что же именно произошло с твоим компьютером. Гадать по кофейной гуще бессмысленно, а потому попробуем дать общие рекомендации. Во-первых, выставь номинальные частоты по всем шинам (убери разгон!). Во-вторых, попробуй обновить BIOS материнской платы. В большинстве случаев это поможет. В-третьих, возможно, что-то произошло с ACPI-драйвером. Его реально переустановить через диспетчер устройств. Других вариантов мы пока не видим.

? Привет! У меня к вам несколько вопросов. Я купил материнскую плату ASUS P5gplx-Se для перехода на PCI-Express. Но у нее 24 контакта, а у моего блока – 20. Есть ли какие-нибудь переходники с 20-pin на 24-pin? И второй вопрос: купил видуху Leadtek Winfast 7600GS TDH (Classic edition). На коробке написано SLI Ready, но порта SLI на ней нет! Название на видеокарте заклеено наклейкой компании. Что мне делать? Видуху не проверял. Может, не ту подсунули или так и должно быть?

Заранее спасибо! Илья

Привет! Блок питания придется купить новый – переходников с 20 на 24 контакта не существует. По поводу видеокарты. Дело в том, что в продаже есть два варианта – с поддержкой SLI и без оной. Видимо, тебе досталась последняя. Попробуй прийти в магазин и объяснить ситуацию.

? Пламенный привет обожаемому журналу! Скажите, какие видеокарты поддерживают DirectX 10?

Антон

На сегодняшний день API DirectX 10 поддерживают следующие графические платы:
NVIDIA GeForce 8800 Ultra
NVIDIA GeForce 8800 GTX
NVIDIA GeForce 8800 GTS
NVIDIA GeForce 8600 GT
NVIDIA GeForce 8600 GTS
NVIDIA GeForce 8500 GT
ATI HD2900 XT
ATI HD2600 XT
ATI HD2600 PRO
ATI HD2400 XT
ATI HD2400 PRO



В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq

pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на компьютерные комплектующие и появляются интересные новинки. Следует обратить внимание на то, что спецификации любой конфигурации могут измениться до неузнаваемости. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL



Процессор: Intel Core 2 Quad Q6600 (2.4GHz, 8Mb, ядро Kentsfield, LGA775)	$590
Материнская плата: ASUS P5K (P35, DDR-II)	$170
Оперативная память: Corsair DDR-II PC-8500 2*1Gb (TWIN2X2048-8500C5D)	$269
Видеосистема: Palit HD2900 XT 512Mb	$468
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух WD Caviar RE 320Gb SATA-II 3200KS 16Mb 7200rpm	$164
CD-привод: Pioneer DVR-112D IDE 18(R9 10)x/8x&18(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$34
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	$149
Итого:	$1844

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	9315
3DMark'05, Default Settings	15732
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	49.5
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	57.7

Мы по-прежнему выбираем *Intel Core 2 Quad Q6600*. Кстати, в продаже появились первые образцы *ATI HD2900 XT* и *Intel P35*. Совместно с четырехъядерным процессором и двумя объединенными в *RAID 0* винчестерами эта система покажет запредельную производительность.

AMD



Процессор: AMD Athlon 64 X2 6000+ (3.0GHz, 2Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	$217
Материнская плата: ASUS M2 Crosshair (NVIDIA nForce590 SLI)	$205
Оперативная память: Corsair DDR-II PC-8500 2*1Gb (TWIN2X2048-8500C5D)	$269
Видеосистема: Palit HD2900 XT 512Mb	$468
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух WD Caviar RE 320Gb SATA-II 3200KS 16Mb 7200rpm	$164
CD-привод: Pioneer DVR-112D IDE 18(R9 10)x/8x&18(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$34
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	$149
Итого:	$1506

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	9065
3DMark'05, Default Settings	15584
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	47.8
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	53.4

Наконец-то у конфигурации на базе платформы от **AMD** появился новый процессор. Новинка мало чем отличается от своего предшественника с рейтингом 5600 – по существу производитель увеличил только тактовую частоту ядра. В остальном все по-старому.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6600 (2.4GHz, 4Mb, ядро Conroe, LGA775)	$269
Материнская плата: ASUS P5B (P965)	$116
Оперативная память: Kingston HyperX DDR-II PC-7200 2*1Gb CL5	$171
Видеосистема: nVidia GeForce 8800 GTS 320Mb	$353
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 400Gb <3400620AS> 7200rpm 16Mb	$120
CD-привод: LITE-ON LH-20A1S 12x&20(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x SATA	$32
Звук: Creative XtremeAudio	$68
Итого:	$1129

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	8563
3DMark'05, Default Settings	11892
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	41.4
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	49.6

Довольно мощный по современным меркам компьютер. В его основе процессор с 4-мегабайтным кэшем и видеокарта *nVidia GeForce 8800 GTS 320Mb*. К слову, *IDE*-привод может конфликтовать с *P965*, а потому для этой конфигурации мы выбрали *SATA*-дисковод.

AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 5200+ (2.6GHz, 2Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	$161
Материнская плата: EliteGroup KN3 SLI2 rev1.0 (nForce590 SLI)	$141
Оперативная память: Kingston HyperX DDR-II PC-7200 2*1Gb CL5	$171
Видеосистема: Palit HD2900 XT 512Mb	$468
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 400Gb <3400620AS> 7200rpm 16Mb	$120
CD-привод: LITE-ON LH-20A1S 12x&20(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x SATA	$32
Звук: Creative XtremeAudio	$68
Итого:	$1161

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	7325
3DMark'05, Default Settings	11431
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	39.6
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	31.8

На этот раз средний игровой компьютер от AMD по своей производительности соответствует аналогичной конфигурации от **Intel**. Незначительное преимущество может дать HD2900 XT, но скорость ее работы так или иначе будет ограничена не слишком быстрым процессором.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6320 (1.86GHz, 4Mb, ядро Conroe, LGA775)	$175
Материнская плата: EliteGroup P965T-A (P965)	$97
Оперативная память: Kingston DDR-II PC-6400 2*512Gb CL5	$77
Видеосистема: Sapphire X1950XT 256Mb	$216
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 320Gb (3320620AS) 7200rpm 16Mb	$88
CD-привод: LITE-ON LH-20A1S 12x&20(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x SATA	$32
Звук: Creative AudigySE	$24
Итого:	$709

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	5878
3DMark'05, Default Settings	10321
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	34.1
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	25.7

В нижний ценовой диапазон пришли материнские платы на основе P965. В принципе такая конфигурация должна продемонстрировать неплохую производительность – сейчас *Sapphire X1950XT* немногим медленнее *GeForce 8800*.

AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 5000+ (2,6GHz, 1Mb, ядро Windsor/Brisbane, Socket AM2)	$145
Материнская плата: GigaByte GA-M55S-S3 rev1.0/2.0 (nForce 550)	$83
Оперативная память: Kingston DDR-II PC-6400 2*512Gb CL5	$77
Видеосистема: nVidia GeForce 8800 GTS 320Mb	$353
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 320Gb (3320620AS) 7200rpm 16Mb	$88
CD-привод: LITE-ON LH-20A1S 12x&20(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x SATA	$32
Звук: Creative AudigySE	$24
Итого:	$802

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

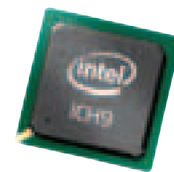
3DMark'06, Default Settings	5596
3DMark'05, Default Settings	9896
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	31.4
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	23.3

Небывалое дело – самая слабая конфигурация от AMD стоит дороже Intel. Причина в видеокарте. Несмотря на недорогой процессор и посредственную материнскую плату, GeForce 8800 может обеспечить вполне приличный уровень производительности.

Все цены указаны по состоянию на 3 июля 2007 года

Текст: Евгений Попов

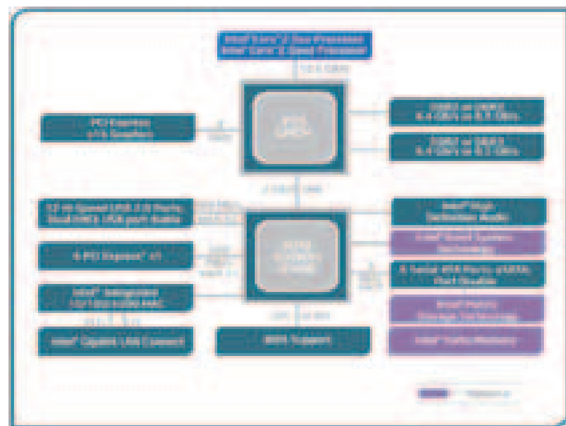
Intel Bearlake



С момента выпуска первого набора логики девятой серии от Intel прошло уже три года. В то время как существующие решения развивались и модифицировались, был введен новый разъем для ЦП, память стандарта DDR2 и, наконец, поддержка двухъядерных процессоров, включая Intel Core 2 Duo. На смену чипсету Intel i9 пришло новое поколение под маркетинговым названием Bearlake. В чем особенности представителей этого набора логики и каковы у них перспективы, ты узнаешь, прочитав наш обзор.

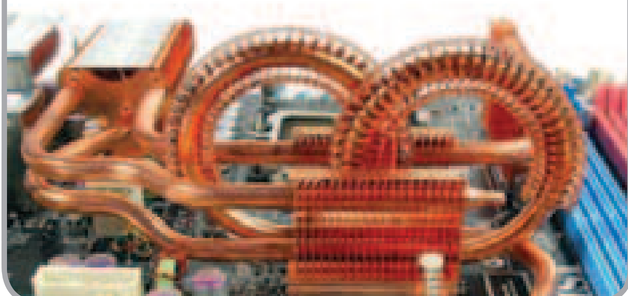
ВТОРОЙ НЕЛИШНИЙ

Ранее чипсеты Intel не поддерживали двухполосный интерфейс PCI-Express – с появлением Intel Bearlake ситуация меняется. Тем не менее геймерам стоит дождаться появления флагманского решения Intel X38 Express, поскольку полноценную работу одновременно двух графических адаптеров существующий Intel P35 Express поддерживать не может. Невзирая на это, многие производители системных плат оснащают свои продукты двумя PCI-Express X16, один из которых работает с использованием четырех линий.



ПРИЧУДЛИВЫЙ РАДИАТОР

Особого внимания заслуживает тепловыделение. Чипы произведены по традиционному 90-нм-техпроцессу и используют усложненную архитектуру. Тем не менее семейство Intel Bearlake потребляет заметно меньше энергии. Для наиболее массового Intel P35 Express рабочий уровень TDP составляет 16W. Для сравнения отметим, что модель Intel P965 потребляла около 19W. Учитывая этот факт, многие производители устанавливают солидные системы охлаждения на мосты в расчете на то, что пользователей заинтересует разгонный потенциал Intel Bearlake.

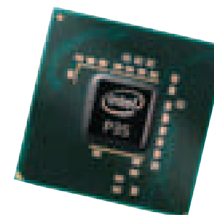


На данный момент наиболее известным представителем семейства Intel Bearlake является чипсет *Intel P35 Express*. Вопреки традициям системные платы на основе флагманского решения *Intel X38 Express* появятся только осенью этого года. Так что на сегодняшний день самым многофункциональным и производительным решением остается именно P35.
К ключевым характеристикам Intel X38 Express можно отнести поддержку процессоров с частотой системной шины 1333MHz, двухканальной памятью DDR3-800/1066/1333 (или DDR2-533/667/800 в зависимости от предпочтений производителя системной платы) и двух интерфейсов *PCI-Express* по 16 линий каждый.
Чипсет Intel P35 Express – продукт, ориентированный на рынок middle-end-решений. Здесь нововведений не так много. Двухканальный контроллер все так же поддерживает память *DDR3*, кроме модулей, работающих на частоте *1333MHz*. Набор совместимых процессоров также несколько ограничен. В силу скорее маркетинговых предпосылок четырехъядерные решения *Intel Core 2 Extreme* с системными платами на Intel P35 Express работать не будут. Возможна установка двух слотов PCI-Express X16, однако полностью 16 линий есть только у одного. Второй разъем (если он установлен) обслуживается южным мостом и может использовать только четыре линии.
Бюджетный сектор представлен моделью *Intel G33 Express*. По функциональности этот набор системной логики схож с Intel P35 Express, но отличается интегрированным графическим ядром. Связано это с тем, что Intel планирует выпустить еще один чипсет со встроенным видео, который будет называться *Intel G35*. По идее графическая схема будущего набора должна стать первым интегрированным решением с поддержкой *DirectX 10*. В качестве южного моста для Intel G35 применяется уже проверенный временем *ICH8/R/DH*. Планируется выпуск набора и для офисных систем. Чипсет под названием *Intel Q35* также обладает графическим ядром, но с ограниченными возможностями (недоступны технологии Shader Model 3.0 и аппаратное декодирование HD-DVD, Blu-Ray и MPEG2). Все указанные наборы, за исключением некоторых бюджетных моделей, поддерживают работу нового южного моста *Intel ICH9*. По сравнению с ICH8 он обладает некоторыми усовершенствованиями, которые позволяют семейству Intel Bearlake выйти на новый уровень функциональности и производительности. Среди характеристик стоит отметить возможность работы до шести портов типа *SATA II* и 12 выводов категории *USB 2.0*. Мост Intel ICH9 может обеспечить включение до шести разъемов PCI-Express X1 и до четырех разъемов *PCI 2.0*. Наиболее интересной оказывается поддержка технологии *Intel Turbo Memory*. На системную плату может быть установлен дополнительный модуль *NAND*-памяти, которая будет полезна пользователям ***Microsoft Windows Vista***. Флеш-накопитель планируют использовать в качестве резервной памяти винчестера. Таким образом, скорость операций с данными, а также время жизни магнитного носителя существенно увеличатся.

К сожалению, системные платы на основе флагманского решения Intel X38 Express появятся только осенью этого года

ВСТРОЕННОЕ ВИДЕО

Графическая схема Intel GMA3100, используемая в бюджетных наборах, не претерпела серьезных изменений по сравнению с предшественником Intel GMA3000. Инновацией можно считать технологию Clear Video, которая призвана внести некоторые улучшения по качеству и аппаратно ускорить воспроизводимый поток. Производителем была также заявлена поддержка HDDVD и Blu-Ray. Графическое ядро Intel GMA3100 будет модифицироваться в зависимости от модели чипсета и его функциональности.



Текст: Евгений Попов

Разгон ASUS A8R32-MVP Deluxe

Многие обладатели компьютеров среднего уровня частенько подумывают о разгоне своей системы. Однако оптимизация работы касается не только процессора, памяти и видеокарты. Большую роль играет и материнская плата. В данном обзоре мы продемонстрируем, каких результатов можно достичь с применением платформы ASUS A8R32-MVP Deluxe.



КОНФИГУРАЦИЯ

ПРОЦЕССОР	2200MHz, AMD Athlon 64 3500+
КУЛЕР	AMD BOX
ПАМЯТЬ	2 x 512Mb, Corsair Value Select DDR-400
ВИДЕОКАРТА	256Mb, Sapphire Radeon X800GTO
ВИНЧЕСТЕР	80Gb, Seagate Barracuda 7200 rpm
БЛОК ПИТАНИЯ	450W, Floston

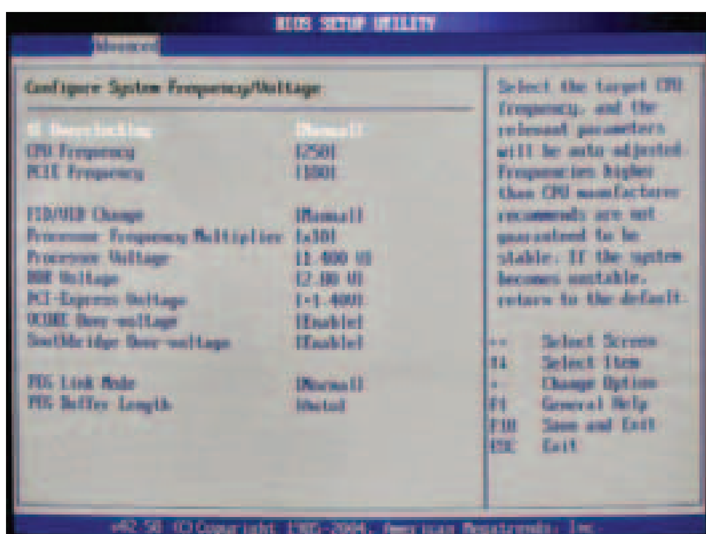
СПЕЦИФИКАЦИИ

ПРОЦЕССОРНЫЙ РАЗЪЕМ	Socket 939
СЕВЕРНЫЙ МОСТ ЧИПСЕТА	ATI Crossfire XPress 3200
ЮЖНЫЙ МОСТ ЧИПСЕТА	ULi M1575
ПАМЯТЬ	4 разъема для памяти DDR типа PC2100/PC2700/PC3200 (4Gb максимум)
ВОЗМОЖНОСТИ РАСШИРЕНИЯ	2 x PCI-Express X16, 1 x PCI-Express X1, 3 x PCI 2.0
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА	2 x PATA, 1 x FDD, 4 x SATA II
ПОРТОВ USB	8 (4 встроенных + 4 на доп. планках)
ПОРТОВ FIREWIRE	2 (оба на доп. планках)
ЗВУК	8-канальный HDA кодек Realtek ALC882
ФОРМ-ФАКТОР	ATX, 244x305mm

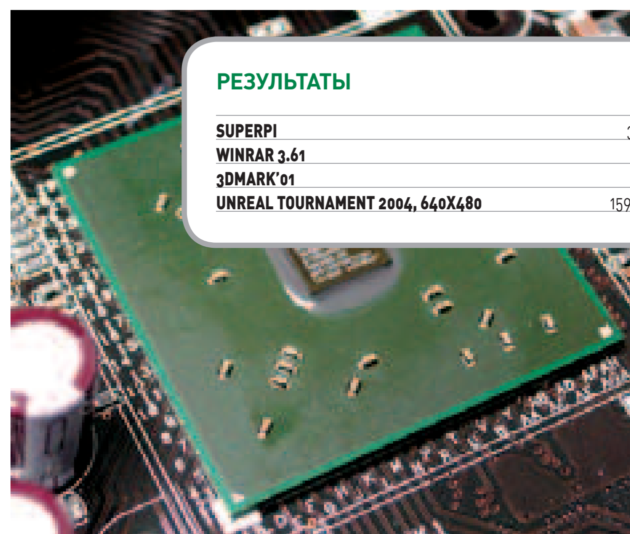
Используемая в нашем эксперименте системная плата ASUS A8R32-MVP Deluxe работает на основе набора системной логики *ATI Crossfire XPress 3200*, изготовленного по 110nm-техпроцессу. Роль южного моста играет схема *ULi M1575*. Для демонстрации возможностей этого немолодого, но на многое способного чипсета мы собрали систему, которая, возможно, покажется маломощной. Однако далеко не все наши читатели используют *NVIDIA GeForce 8800 GTX* и четырехъядерные процессоры. К тому же представленное здесь руководство к действию поможет оптимизировать практически любой ПК – структура разгона год от года не меняется.

Все операции по оптимизации проводятся в системе *BIOS*. Мы постараемся максимально сконцентрировать внимание на возможностях самой платформы. В данном случае нас интересуют настройки памяти (Memory Configuration) и *HyperTransport*, а также частота шины *FSB*. Предварительно отметим, что неосторожное обращение с настройками BIOS, вне зависимости от предусмотренной производителем защиты, может повлечь порчу оборудования. Разгон материнской платы заключается в поиске некой золотой середины между выставляемыми параметрами указанных выше частот. При разгоне системы на процессоре *AMD Athlon 64* требуется отключить функцию *Cool'n'Quiet*, чтобы она не снижала производительность ЦП, например, при выходе в спящий режим. Каждая шина, будь то FSB или *PCI-E*, имеет собственный множитель. При повышении частоты FSB множитель шины HyperTransport рекомендуется понизить – стабильность работы в результате такой коррекции возрастет. Пропускная способность этой шины избыточна, и ею бессмысленно работать на повышенных частотах. После каждой процедуры следует запустить тест на надежность и проверить, способна ли система функционировать при заданных настройках. Для этого мы использовали ***3DMark'01***. Отметим, что при работе с ASUS A8R32-MVP Deluxe мы не стали регулировать множитель шины HyperTrasport (чипсет должен был выдержать высокие частоты), а просто ступенчато повышали частоту FSB. Нам удалось довести ее до порога 280MHz – дальше система начала давать сбои, а на 290MHz и вовсе отказалась стартовать. Делитель памяти был выставлен в положение FSB/2 и частота доведена до нового предела 327MHz. Это неплохой результат. В дальнейшем пользователь может переходить к конфигурации настроек процессора, а также разгону видеокарты и регулировке частоты PCI-Express.

В заключение стоит отметить, что многие производители включают в BIOS автоматические оптимизаторы, которые при гарантии безопасности самостоятельно устанавливают нужные рабочие параметры системы. Добиться вручную можно гораздо лучших результатов, однако, как было сказано ранее, риск убить комплектующие намного выше.



Если нет уверенности в собственных силах, а желание осуществить разгон непреодолимо, то лучше воспользоваться функцией автоматической оптимизации AI Overclocking.



РЕЗУЛЬТАТЫ

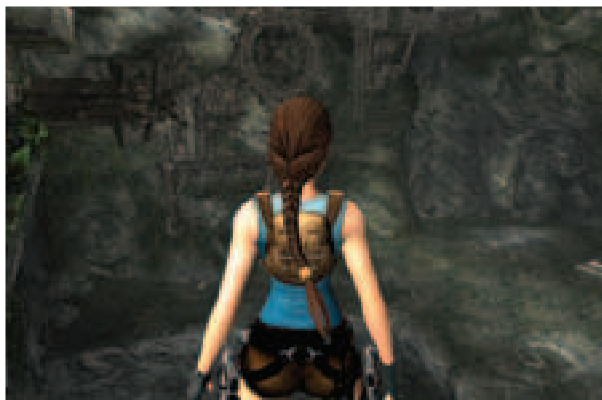
	ДО	ПОСЛЕ
SUPERPI	39.65s	38.69s
WINRAR 3.61	494	539
3DMARK'01	21843	22562
UNREAL TOURNAMENT 2004, 640X480	159.7FPS	168.6FPS

Чипсет ATI Crossfire XPress 3200 на многое способен. На рисунке изображен северный мост этого набора системной логики.

EASTER-EGGS

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

1. Эта пасхалка встречается на уровне The lost Valley. До момента встречи с рапторами ты окажешься в пещере. На первом же повороте обрати внимание на причудливый куст – он в точности похож на гигантского паука из второй части ***Tomb Raider***!
2. В особняке Крофт можно обнаружить прикол, уже замеченный в предыдущей игре про Лариску – ***Tomb Raider: Legend***. Обрати внимание на одну из картин – на ней изображен Каин из незабвенной серии ***Legacy of Kain***.



COMPANY OF HEROES

Внимательно приглядись к передней части корпуса джипа союзников: видишь надпись «3A5UX5»? Это зашифрованное сообщение на Leet – видоизмененном английском языке, придуманном когда-то хакерами. Одна из основных его особенностей – буквы заменяются похоже выглядящими цифрами. Например, 5 = S, 3 = E, 1 = L. А теперь приводим сообщение в нормальный вид и получаем «EA Suxs». Разработчики явно недолюбливают Electronic Arts...



SAM & MAX EPISODE 4: ABE LINCOLN MUST DIE

После того как Макс станет президентом, зайди в Овальный кабинет и установи на календаре следующую дату: воскресенье, 8 апреля "sunday April 8th", или день Пасхи. Ты услышишь забавный диалог:
Сэм: "Let's starts hiding easter eggs on the white house lawn".
Макс: "I already did".
Выйди на улицу и обыщи лунку №9. Сэм выудит оттуда настоящее пасхальное яйцо и скажет: "True to its name, it's completely worthless".

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL



1. В темной долине тебе поручат забрать флешку у Борова. После того как ты его прикончишь, поищи в ящиках водку с оригинальным названием "vodka", которую нельзя выпить, и хлеб "bread", который нельзя съесть (тем не менее оба продукта можно продать). Примечательно, что самопальная "vodka" стоит гораздо дороже фабричных «Казаков».
2. Лидер свободовцев Лукаш является однофамильцем разработчика интерфейса игры Виктора Лукаша.
3. Во время путешествий по Припяти загляни в разваленный кинотеатр. Там ты обнаружишь нескольких солдат Монолита, которые молятся сложенному из мусора столбу.
4. Лукаш на базе Свободы просит найти ногу кабана, чтобы как следует отметить день рождения неповторимого Боба Марли. Без комментариев, как говорится. Правда, по такому поводу пригодилось бы не мясо, а какая-нибудь волшебная трава, ну или сказочные грибы на худой конец…
5. В домике рядом с базой свободы сидит зомбированный сталкер. Если подойти близко к его избушке, он начнет орать: «Вали отсюда! Я дурак, у меня справка есть!», а потом напевать: «Врагу не сдается наш гордый моряк!»
6. Предмет зависти многих сталкеров – гитару – можно найти в зоне Темная долина у входа в лабораторию. Увы, поиграть на ней не получится. Инструмент занимает много места в инвентаре, весит аж полтора килограмма, а стоит при этом лишь тридцать деревянных. К слову, в том же месте находится нечто похожее на прибор ночного видения, но использовать его тоже нельзя.
7. Похоже, у разработчиков когда-то была идея выбрать украинский рэп в качестве звукового сопровождения к «Сталкеру». Гарные речитативы в самой игре ты так и не услышишь, зато их можно найти в папке с игрой S.T.A.L.K.E.R\gamedata\sounds\car. Файл называется trabantnoise.ogg.
8. Редкий артефакт «Пружина» – по описанию гибрид «Пустышки и Батарейки» – позаимствован из романа братьев Стругацких «Пикник на обочине».
9. В игре повсеместно встречаются цветные и черно-белые фотографии разработчиков, которые ну просто невозможно не заметить!
10. Когда в первый раз посетишь Свалку, на карте появятся названия отдельных участков локации (вроде Стоянки мертвой техники, или Ангара). Среди них есть Гринпенская трясина – место из Конан-Дойловской «Собаки Баскервилей». И это неслучайное совпадение – если пройдешь чуть дальше, то нарвешься на стаю псевдособак, рядом с которой валяются изорванные тела сталкеров.
11. Профессор Сахаров с базы «Янтарь» подозрительно смахивает на Зойmберга из очаровательного мультсериала Futurama. Кстати, создатель первой советской ядерной бомбы носил такую же фамилию.
12. Про знаменитую пасхалку с Гордоном Фрименом слышал, наверное, почти каждый. В миссии, где требуется спасти двух ученых от военных, нужно перейти тоннель. В нем лежит труп сталкера Гордона (очки, фирменный пистолет – все при нем). Если хочешь от души посмеяться, открой его PDA: разработчики отчаянно поглумились над бесстрашным героем ***Half-Life***.
13. В игре есть сталкер по имени Лейтенант Скамейка. Это отсылка к пошлому армейскому анекдоту, который мы пересказать не беремся. Заинтригован? Поищи в Сети или спроси у отслуживших знакомых…
14. Разработчики «проехались» по Half-Life еще один раз. В одной из концовок, когда ты попадаешь в подвал к Сидоровичу, он спрашивает: «Меченый? Как ты здесь оказался?» Аналогичная фраза звучала в начале прохождения нетленки от Valve в эпизоде с испытанием телепортера.
15. Среди сталкеров встречаются Саша Пушкин, Антон Модератор и некто Таркавский (надеюсь, ты смотрел фильм «Сталкер» режиссера Андрея Тарковского?).

CHEATS

CALL FOR HEROES: POMPOLIC WARS



Вызываем консоль нажатием тильды (~), вводим один из нижеследующих кодов:
god – бессмертие;
notarget – враги нас не видят;
killall – убить всех врагов на экране;
killovums – убить всех Ovums на экране;
gametasksdone – завершить текущую видимость;
give <код предмета> – получить указанный предмет, коды приведены ниже.

Коды предметов для Воина:
armor – броня;
shield – щит;
weapon_handaxe – топор;
weapon_trimace – Trimace;
weapon_soa – Skull of Annihilation;
weapon_warsword – меч;
weapon_battleaxe – боевой топор;
weapon_warhammer – боевой молот;
ammo_soa – заряды для Skull of Annihilation;
item_iconofmight – Icon of Might;
item_iconofdefense – Icon of Defense;
item_iconofcold – Icon of Cold.

Коды предметов для любого персонажа:
mana – максимум зеленой и синей маны;
stamina – максимум стамины;
weapon_all – все оружие;
coins – 50 монет;
monstersouls – 100 душ монстров;
xp – дополнительная экспа;
time – плюс 5 минут к таймеру;
item_healthpotion – зелье здоровья;
item_superhealing – суперзелье здоровья;
item_fullregen – зелье полной регенерации;
item_respawn – респаун;
specabilities_all – все специальные способности.

Коды предметов для Амазонки:
weapon_shortsword – короткий меч;
weapon_bow – лук;
weapon_spear – копье;
weapon_crossbow – арбалет;
weapon_crossbow2 – Skullbolt Cast Crossbow;
weapon_scimitar – ятаган;
weapon_firebow – огненный лук;
weapon_swarmbitebow – Swarmbite Bow;
ammo_arrows – стрелы;
ammo_bolts – болты для арбалета;
ammo_skullbolts – Skullbolts;
ammo_firearrows – огненные стрелы;
ammo_swarmbitearrows – Swarmbitearrows;
item_iconofregeneration – Icon of Regeneration;
item_iconoffire – Icon of Fire;
item_iconofinvisibility – Icon of Invisibility.

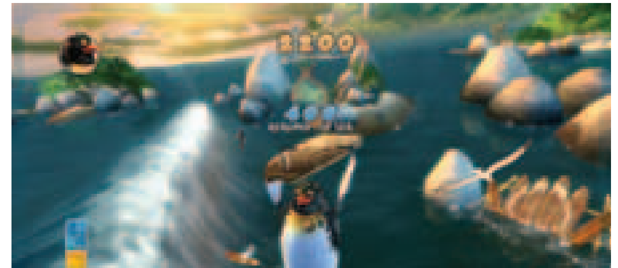
DRIVER: PARALLEL LINES

Поставь игру на паузу, выбери пункт Settings, затем Cheats и набирай читы. Чтобы отменить действие кода, пропиши его еще один раз.

IRONMAN – неуязвимость;
ROLLBAR – машины больше не будут биться;
CARSHOW – все машины;
TOOLEDUP – бесплатный гараж;
ZOOMZOOM – бесконечное нитро;
GUNRANGE – все оружие;
GUNBELT – бесконечная амуниция;
KEYSTONE – ослабить тачки копов.

Режим похитителя тел
Набери 666 миль на одометре. Примени рукопашную атаку на пешеходе или полицейском, чтобы поиграть за него.
Режим психонавта
Набери 900 миль на одометре. Этот режим включает психоделические эффекты.
Режим вечной ночи
Набери 700 миль на одометре. В мире игры установится вечная ночь.
Режим короткого дня
Набери 800 миль на одометре – день будет проходить за 24 секунды.

SURF'S UP! (ЛОВИ ВОЛНУ!)



В главном меню выбираем пункт Extras, затем Cheat-codes. Приписываем коды:

IMTHEBEST – игра за Tank Evans;
SLOWANDSTEADY – игра за Geek;
THELEGEND – игра за Zeke Topanga;
KOBAYASHI – игра за Tatsuhi Kobayashi;
SURPRISEGUEST – игра за Elliot;
TINYBUTSTRONG – игра за Arnold;
FREEVISIT – открыть все локации чеспионатов;
GOINGDOWN – открыть все локации Leaf Sliding;
DONTFALL – бонусная миссия Legendary Wave в Pen Gu North;
MYPRECIOUS – все доски;
NICEPLACE – открыть галерею;
WATCHAMOVIE – открыть видео;
TOPFASHION – настройки для всех персонажей;
TINYSHOCKWAVE – доска Tiny Shockwave;
MONSOON – доска Monsoon;
ASTRAL – Astral biard;
MULTIPASS – все мультиплеерные уровни.

RATATOUILLE (РАТАТУЙ)

Загрузи сохраненный профиль или создай новый. Заходим в раздел Extras в главном меню, там – Gusteau's Shop, затем – Secrets. Выбираем опцию «Code <номер>» и вводим соответствующий чит, чтобы его открыть. После того как код открыт, кликаем по нему – он активируется. Открытый и активированный код сохраняется в выбранном профиле. Учти, не все коды можно отключить.

Pieceocake (Код №1) – включить минимальную сложность*;
Myhero (Код №2) – враги больше не наносят урон (урон от падений или воды все равно останется)*;
Spyagent (Код №3) – проходить незмеченным мимо врагов*;
Ilikeonions (Код №4) – герой испускает газы во время прыжков*;
Hardfeelings (Код №5) – прикольный режим атаки;
Slumberparty (Код №6) – режим мультиплеера;
Gusteauart (Код №7) – полностью открыть галерею;
Gusteauship (Код №8) – все четыре режима чемпионата;
Mattelme (Код №9) – открыть все мини-игры;
Gusteauvid (Код №10) – все видео;
Gusteaures (Код №11) – все бонусные картинки;
Gusteaudream (Код №12) – все Dream Worlds в Gusteau's Shop;
Gusteauslide (Код №13) – все Dream Worlds в Gusteau's Shop;
Gusteauslide (Код №14) – все Slides в Gusteau's Shop;
Gusteaulevel (Код №15) – все одиночные игры;
Gusteaucombo (Код №16) – все предметы в Gusteau's Shop;
Gusteaupot (Код №17) – получить 5 000 Gusteau points;
Gusteaujack (Код №18) – получить 10 000 Gusteau points;
Gusteauomni (Код №19) – получить 50 000 Gusteau points.

* Данный код не может быть активирован до тех пор, пока ты его не купишь за Gusteau points, заработанные в режиме Story Mode.



СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Недавно болтал по ICQ с приятелем-геймером. Юноша учится в школе и довольно плохо знаком с играми 90-х годов. Сообщил ему, что пишу для рубрики «Ретро» статью о Wing Commander IV: The Price of Freedom. В ответ:

– А что это?

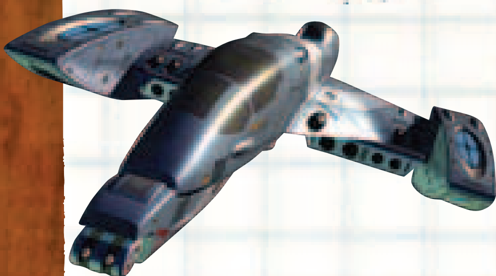
– Вообще-то самая дорогая компьютерная игра XX века.

– Да? И сколько на нее потратили? Сто баксов?

Понятно, что друг иронизировал, и все-таки многие действительно считают, будто в прошлом веке разработчики делали игры едва ли не за гроши. Доля истины в этом есть. Джон Ван Канегем (Jon Van Caneghem) вместе с супругой в маленькой голливудской квартирке создали Might & Magic, а затем King's Bounty, предшественницу Heroes of Might & Magic. Уилл Райт (Will Wright) в одиночку разработал SimCity и на первых порах сам торговал ей по почте. Джон Кармак (John Carmack) и Джон Ромеро (John Romero) питались пиццей (в ней, по словам Ромеро, есть все, что нужно мужчине для здоровья) и чуть ли не на одном энтузиазме ваяли Doom.

Однако потом все изменилось. Издатели смекнули, что на шутерах, стратегиях и RPG можно зарабатывать большие деньги, и бюджеты игр поползли вверх. К примеру, ни одна российская игра, когда-либо увидевшая свет, не стоила и пятой части суммы, потраченной на Wing Commander IV – космосима, вышедшего, между прочим, двенадцать лет назад. А североамериканская рекламная кампания Final Fantasy VII (1997 год) обошлась Square и Sony в 100 миллионов долларов. Так что не стоит, уж простите за каламбур, недооценивать «старичков»!

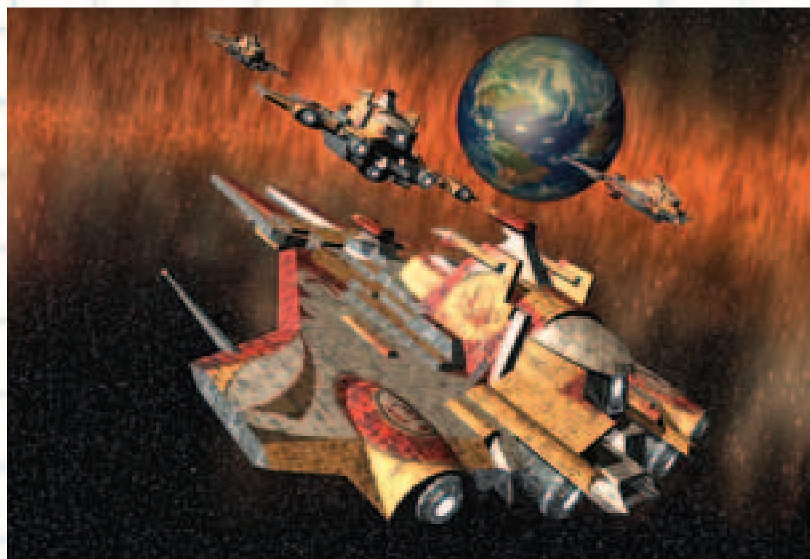
Иван Гусев,
ведущий рубрики



ЖАНР ИГРЫ
Simulation
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Origin Systems
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Шесть CD
ДАТА ВЫХОДА
Декабрь 1995 года

WING COMMANDER IV: THE PRICE OF FREEDOM

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ



Без преувеличения, ***Wing Commander IV: The Price of Freedom*** – вершина популярнейшей в 90-х годах космической серии. Эта игра – все равно что «Парк Юрского периода» или «Титаник» для кинематографа. Настоящий, безоговорочный блокбастер – дорогой, помпезный и широко разрекламированный. На создание Wing Commander IV потребовались огромные деньги – 12 миллионов долларов. Для сравнения: примерно столько же стоили «Звездные войны: Эпизод 4 – Новая надежда». Потрачены ли деньги с толком, или команда **Origin Systems** просто решила не отказывать себе в шампанском и красной икре во время разработки? Сейчас проверим-посчитаем.

ДАВНЫМ-ДАВНО В ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ...

История ***Wing Commander*** богата событиями, и я не стану пересказывать все, что случилось в трех частях, предшествовавших The Price of Freedom. Просто дам краткую справку. Действие разворачивается в XVII веке. Земная Конфедерация освоила космос и вступила в контакт с инопланетянами. К сожалению, знакомство с расой килрати ни к чему хорошему не привело. Пришельцы отличались от людей не только ростом (под два с половиной метра) и львиными мордами вместо лиц, но и полнейшим нежеланием мириться с тем, что космос принадлежит не только им. Разгорелась война, которой, собственно, и посвящена Wing Commander с первой по третью часть. Победную точку в затянувшемся конфликте поставил пилот Кристофер Блэр, уничтоживший Килра, родную планету львиноголовых.

После капитуляции «семейства кошачьих» герой, прозванный килрати «Тигриным Сердцем», обосновался на краю галактики и занялся фермерством. Однако недолго он разводил кукурузу. На смену внешним врагам пришли враги внутренние. Между Конфедерацией и Союзом пограничных миров (в него входили далекие от Солнечной системы колонии, населенные людьми) возникли нешу-

В бою нужно умело использовать форсаж, чтобы быстро сближаться с врагом или, наоборот, удирать

точные разногласия. Обе стороны обвиняли друг друга в вероломных нападениях на мирный транспорт. Дело двигалось к войне. И тогда адмирал Джеффри Толвин вновь призвал на службу Кристофера Блэра и попросил его выяснить, кто же стоит за таинственными атаками. Причем сделать это нужно быстро, поскольку вскоре состоится ассамблея Конфедерации, на повестке которой стоит один-единственный вопрос: быть или не быть войне?

БОЛЬШАЯ ПРЕМЬЕРА

Wing Commander IV занимала шесть (!) компакт-дисков – в то время когда CD-приводы были еще в новинку. «Куда столько?», – возможно, спросишь ты. Видишь ли, The Price of Freedom – это не только отличный симулятор космических сражений, но еще и интерактивный фильм с живыми, а не цифровыми актерами. Сюжет раскрывается в видеовставках. Как в ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars***. Однако если в C&C роликов не сказать, чтобы чересчур много, и они довольно короткие, то в WC IV все иначе. Тут чуть ли не после каждой выполненной миссии показывают настоящий короткометражный фильм. Именно на съемки и ушло столько денег. Специально для WC IV были построены декорации двух космических авианосцев с капитанскими мостиками, каютами и барами. Разработчики не поскупились на костюмы и актеров. Роль Кристофера Блэра исполняет сам… Люк Скайуокер. Ну то есть актер **Марк Хэмилл** (Mark Hamill). Адмирала Джеффри Толвина играет **Малкольм Макдауэлл** (Malcolm McDowell) («Заводной апельсин»), а пилота-новичка Троя Картера – **Марк Дакаскос** (Mark Dacascos) («Плачущий убийца», «Братство волка»). Если будешь внимательным, в массовке заметишь **Каспера Ван Дьена** (Casper Van Dien), известного по «Звездному десанту».

ОТКРЫТЫЙ КОСМОС

Миссии в Wing Commander IV построены примерно по одному образцу. Сначала слушаешь брифинг, затем на боевом звездолете покидаешь борт космического авианосца и – хочешь вручную, хочешь на автопилоте – двигаешься от одной контрольной точки к другой. На каждой тебя и напарников поджидает противник – как правило, четыре-пять «машин». В бою нужно умело использовать форсаж, чтобы быстро сближаться с врагом или, наоборот, удирать и заходить в хвост противнику. Это основная стратегия победы. Но не думай, что все так просто. В WC IV десятки звездолетов, причем каждый со своими особенностями, и множество типов оружия на все случаи жизни. К примеру, рядовых противников можно сбить и из стандартной лазерной пушки, однако флагманские корабли берут лишь торпеды. Поэтому перед началом каждого задания следует хорошенько подумать, на чем лететь, какое вооружение ставить и кого из пилотов брать с собой. Да-да, напарники отличаются друг от друга. Кто-то меток, но труслив, другой же отважен, но летает неважнецки. Ошибешься с выбором – будь готов услышать в бою в ответ на отчаянную просьбу о помощи: «Извини, выкручивайся сам!»

НЕ ДЛЯ ВСЕХ

Wing Commander IV – не только сложнейшая игра во всей серии, но еще


В WCIV есть и миссии, где летаешь в атмосфере планет.



ЧТО ПИСАЛИ О WING COMMANDER IV

Хороший сюжет, отличные актеры, прекрасная режиссура – вот что такое Wing Commander IV. И самое приятное – твои решения влияют на развитие сюжета! От выбора фраз во время диалогов зависит, в какой сектор космоса полетит Блэр, разразится ли война между Конфедерацией и Союзом пограничных миров, и даже… жизнь героя обусловлена ими! Космические сражения тоже удались – они не сильно отличаются от тех, что были в WC III, зато обновился арсенал и появилось много новых звездолетов. В общем, каждый фанат серии просто обязан купить эту игру.
Сайт GamesFirst

Wing Commander IV: The Price of Freedom следует той же формуле успеха, что и WC III: интерактивный фильм совмещен с отличным космическим симулятором. Однако WC IV превосходит предшественника. Причина тому – незабываемый сюжет: история армейской коррупции и честолюбивых замыслов. В предыдущих сериях Wing Commander все было гораздо проще и скучнее: хорошие люди сражались с плохими инопланетянами. WC IV – выдающаяся глава в превосходной серии, полностью оправдавшая ожидания поклонников.
Сайт GameSpot


Килрати больше не враги человечества.



МАМА КОСМОСИМОВ

Серия Wing Commander, по сути, была родоначальницей жанра «космический симулятор». До нее мир видел лишь непритязательные аркадные «пулялки», в которых, управляя крохотным звездолетиком, нужно было сбивать вражеские корабли, прущие со всех сторон. В Wing Commander же все серьезно: ты в кокпите, кругом – бескрайний космос, где не существует понятий «верх» и «низ» и каждая схватка с противником – опасное испытание.



На корабле Союза пограничных миров Блэра ждал теплый прием.

На создание Wing Commander IV были потрачены огромные деньги – 12 миллионов долларов



Точное попадание!

и самая недружелюбная к новичкам. В ней нет тренировочных уровней, да и враг с первой же миссии не делает поблажек. Освоить игру без мануала почти невозможно. Откуда тебе, к примеру, знать, что для приказа напарникам по звену «Разойтись и атаковать» нужно нажать Alt и B, а задний обзор включается Ctrl и F4? Без шуток, Wing Commander IV одолеет только сильный духом, терпеливый человек. Я, например, к таким точно не отношусь.

Признаюсь, я мучил себя прохождением особо трудных заданий только из желания узнать, сумеет ли Кристофер Блэр остановить надвигающуюся войну. И, видимо, за свое усердие был вознагражден бесподобной финальной миссией, где надо выиграть... словесную баталию.

Нельзя сказать, что Wing Commander IV – игра, обязательная для ознакомления. Все-таки космосимы – жанр особый, как говорится, не для всех. Если тебе интересна The Price of Freedom как интерактивный фильм, пожалуй, стоит ее разыскать и осилить. То же самое – если ты без ума от космических сражений, а WC IV по непонятной причине пропустил. Однако коли хочешь просто скоротать пару вечерков за приятной во всех отношениях игрой, поищи что-то другое. Или купи DVD «Командир Эскадрильи», снятый по мотивам серии. Фильм так себе, зато не напрягает и идет всего полтора часа. **PCG**



В ангар можно влететь вручную, а можно – на автопилоте.



БЛЭР НА РАСПУТЬЕ

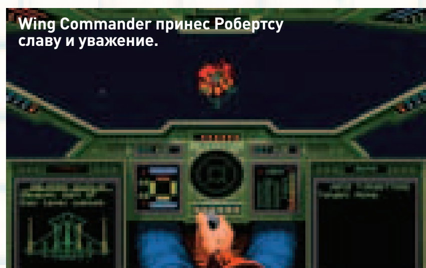
Wing Commander IV – игра с нелинейным сюжетом. На развитие истории влияют как выполнение или невыполнение миссии (провал операции приводит к новым, более трудным заданиям), так и диалоги. Кристофер Блэр любит поболтать с другими персонажами, и от выбора фраз зависит не только боевой дух всей команды, но и финал игры. Причем плохих концовок куда больше, чем хороших. Блэра могут попросить уйти в отставку или даже расстрелять! Так что играй с умом.

КОМАНДИР КРИС

О ЧЕЛОВЕКЕ, КОТОРЫЙ ПОДАРИЛ ЛЮДЯМ КОСМОС

Не играть бы нам с тобой в Wing Commander, если бы 27 мая 1968 года не появился на свет мальчонка по имени Кристофер Робертс (Christopher Roberts). Будущий знаменитый гейм-дизайнер родился и вырос в Англии, там увлекся электронными играми и выбрал профессию.


Важный кинопродюсер.


Wing Commander принес Робертсу славу и уважение.

РАНЧО РОБЕРТСА

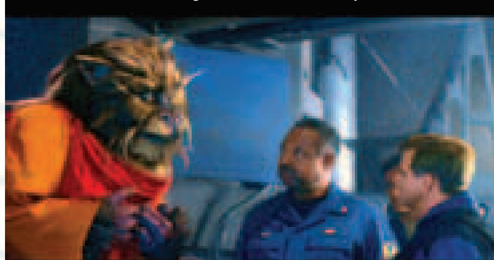
Попав на службу в Origin Systems, Крис Робертс мечтал воплощать в жизнь не чужие, а собственные идеи. Он подготовил дизайн-документы космического симулятора под кодовым названием Squadron, показал их руководству, и проект почти сразу же утвердили. В 1990 году, когда появился первый Wing Commander, Крису было всего 22 года. Игра имела оглушительный успех – она разошлась по миру трехмиллионным тиражом. Вскоре дом Робертса в Остине прозвали «Ранчо Командира» – разумеется, в честь Wing Commander.


Редкое фото: команда, разработавшая WC IV, в полном составе.



Первый Wing Commander вышел семнадцать лет назад!


Кадр из Wing Commander II. Прямо с поля боя.


Все видеовставки Wing commander IV Робертс снял лично.


Закончив разработку WCIV, Робертс ушел из Origin.

Еще подростком Робертс создал несколько игр для корпорации телерадиовещания BBC. Но в Британии найти применение недюжинным талантам было особо негде, так что, едва окончив школу, он переехал в Америку и сразу же попросился на работу в одну из самых уважаемых студий – **Origin Systems**. Прошел собеседование, и… восемнадцатилетнего юнца приняли. Первыми играми британского переселенца стали ролевки ***Times of Lore*** и ***Ultima V***. А потом наступила эра ***Wing Commander***.

КИНОМАН

Помимо игр, молодой человек увлекался кино, и это здорово сказалось на его работах. Первые две части «Командира Эскадрильи» отличались прекрасными диалогами и трепетным подходом к сценарию. Особенно это заметно в ***Wing Commander II***, сюжет которой закручен вокруг мести и где обстоятельно раскрываются характеры пилотов. Криса не устраивали пустячные истории а-ля ***Doom***, он пытался объединить игру с фильмом. И это ему удалось. Как только на смену дискетам пришли компакт-диски, в Wing Commander появились видеовставки, снятые с участием известных актеров, что привлекло к серии новых поклонников. Многие проходили ***The Heart of the Tiger*** (третья часть серии) на легком уровне сложности, только б скорее посмотреть все ролики. Ну а когда на прилавках магазинов появилась ***Wing Commander IV: The Price of Freedom***, на Робертса обратил внимание Голливуд. Нельзя сказать, что Крис – выдающийся режиссер (в том же WC IV полно затянутых сцен), однако в кинотеатры попадали фильмы и похуже.

ПРОЩАЙТЕ, ИГРЫ?

В один прекрасный день Робертс решил: пора двигаться дальше. Он ушел из Origin Systems и создал компанию **Digital Anvil**, провозгласив главную задачу – делать отличные игры и снимать первоклассные фильмы. Ни то ни другое не вышло. Единственная картина новоиспеченной студии – разумеется, снятая по мотивам Wing Commander – с треском провалилась в прокате. Сам Крис винит в неудаче ее скромный бюджет. Дескать, 30 миллионов долларов для космического боевика – сущая ерунда. Впрочем, надо признать, сценарий у «Командира Эскадрильи» совершенно бестолковый. Игры, созданные Digital Anvil, тоже не имели большого успеха. Космический симулятор ***Starlancer*** и стратегия ***Conquest: Frontier Wars*** едва окупили разработку. И тогда Робертс завязал с игровой индустрией. Он продал свое детище компании **Microsoft** и подался в кинопродюсеры. Среди его последних работ боевик «Каратель» и криминальная драма «Счастливые числа Слевина». Однако мы по-прежнему надеемся, что когда-нибудь Крис одумается и опять возьмется за игры. В конце концов, кто, если не он, воскресит серию Wing Commander, хоть и подрастерявшую фанатов, но по-прежнему многими любимую? Старина, мы ждем!

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В АВГУСТЕ

Hexen II — 1997 ГОД



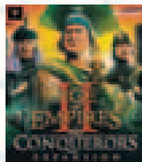
ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Activision, id Software
РАЗРАБОТЧИК
Raven Software
ОБЪЕМ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
Август 1997 года

Hexen разошелся хорошим тиражом – свыше 250 тысяч экземпляров. Разумеется, продолжение не заставило себя ждать. Разработчики из **Raven Software** не стали заново изобретать велосипед, а потому ***Hexen II*** выполнен в стиле ***Doom***: беги и стреляй. Земля, как водится, в беде. Ты сражаешься с демоном Эйдолоном и его приспешниками, надумавшими уничтожить нашу родную планету. Ожесточенные бои ведутся на четырех фронтах и в разное историческое время: ты повоюешь в средневековом замке, египетской пирамиде, римской вилле и даже среди руин ацтекских храмов.
Игру создали на сильно модифицированном движке ***Quake***. Выглядела она неплохо, и играть, в принципе, тоже было приятно. Дизайнеры уровней не поленились, арсенал насчитывал 32 вида оружия (мечи, кинжалы, посохи, арбалеты), монстров было – не протолкнуться, схватки с боссами на аренах тоже удались. Не удивительно, что игра понравилась поклонникам FPS.



В Hexen II тебе предстоит победить четырех всадников Апокалипсиса.

Age of Empires II: The Conquerors — 2000 ГОД



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft Game Studios
РАЗРАБОТЧИК
Ensemble Studios
ОБЪЕМ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
Август 2000 года

The Conquerors – это очень качественное дополнение к очень качественной стратегии ***Age of Empires II***. Оно познакомило нас с пятью новыми цивилизациями: ацтеками, майя, испанцами, гуннами и корейцами, а также предложило четыре исторические кампании. Ты можешь поучаствовать в набегах гуннского вождя Атиллы, сразиться с конкистадорами на стороне ацтекского императора Монтесумы и завоевать Валенсию вместе с испанским дворянином Сидом. Четвертая кампания собрала разрозненные игровые сценарии, каждый из которых описывает конкретную историческую битву.
Одиннадцать новых юнитов, двадцать шесть доселе не виданных технологий и множество улучшений – вот что предложил The Conquerors. Разработчики усилили искусственный интеллект и упростили микроменеджмент. Теперь поселенцы начинали собирать ресурсы, едва закончив строительство фермы, а дровосеки, поставив лесопилку, шли в лес за деревом, не дожидаясь особых указаний.



В The Conquerors работники уже не запинаются друг о друга, как раньше.

The Sims: Livin' Large — 2000 ГОД



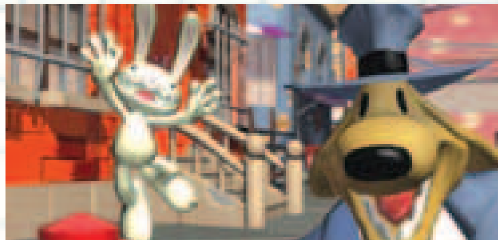
ЖАНР ИГРЫ
Life Sim
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Maxis Software
ОБЪЕМ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
Август 2000 года

В августе 2000 года **Electronic Arts** выпустило первый адд-он к ***The Sims – Livin' Large*** (в Европе он вышел под названием ***Livin' It Up***). «Симсовая» лихорадка была в самом разгаре, и дополнение пользовалось феноменальным спросом – хотя и не вносило заметных изменений в геймплей. Livin' Large добавлял в игру всего лишь пару персонажей, несколько предметов и пять новых профессий (например, можно было стать хакером).
Впрочем, халтурой адд-он не назовешь – фэнам он понравился. Они часами возились с домашней химической лабораторией, делая симов невидимыми или превращая их в монстров. Некоторые пытались использовать в корыстных целях волшебную лампу. Однако джин умел пошутить. Например, если ты просил денег, он мог действительно озолотить, а мог прислать счета на огромные суммы. В Livin' Large также появилась кибернетическая служанка. Она неплохо ухаживала за садом, но готовила неважнецки…



В Livin' Large Санта Клаус может подарить тебе телевизор!

ВОЗВРАЩЕНИЕ СЭМА И МАКСА





Может, Telltale реанимирует и Full Throttle II?

Компания **LucasArts** анонсировала ***Sam & Max: Freelance Police***, продолжение знаменитого квеста, вышедшего в 1993 году. Поклонники приключений пса и кролика возликовали. А выступление президента LucasArts **Саймона Джеффри** (Simon Jeffery) растрогало фэнов до слез:

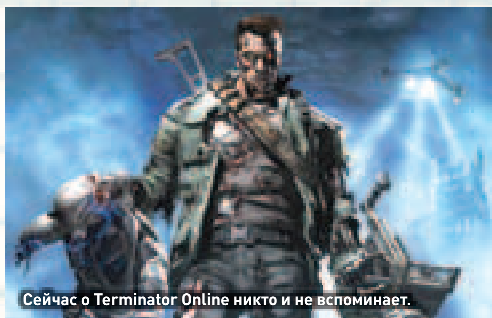
– ***Sam & Max Hit the Road*** *– веха для нашей компании. Freelance Police и недавно представленная публике* ***Full Throttle II*** *(продолжение другой культовой адвенчуры LucasArts. – Прим. ред.) подтверждают наше намерение вкладывать деньги не только в игры по мотивам «Звездных войн», но и в оригинальные проекты.*

Что ж, меньше чем через два года и Sam & Max: Freelance Police, и Full Throttle II были отменены. LucasArts посчитала, что прибыли они не принесут. К счастью, Сэм и Макс попрощались с нами не навсегда – их воскресила студия **Telltale Games**.

ВСТРЕЧАЙТЕ TERMINATOR ONLINE?

Неожиданно пошли слухи, что компания **Sony Online Entertainment** подумывает о разработке двух новых MMORPG. Причем она собиралась перенести в онлайн две известные вымышленные вселенные. Действие одной игры разворачивалось бы в мире, населенном героями комиксов **Marvel Entertainment** (Человек-паук, Люди икс, Халк, Блэйд и т.д.). Другую MMORPG собирались сотворить по мотивам **«Терминатора»**.

Журнал Hollywood Reporter сообщил, что SOE успешно провела переговоры с боссами Marvel и вскоре получит в полное распоряжение 4700 супергероев. «Терминатор» с его войной людей против роботов – тоже неплохая основа для MMORPG.



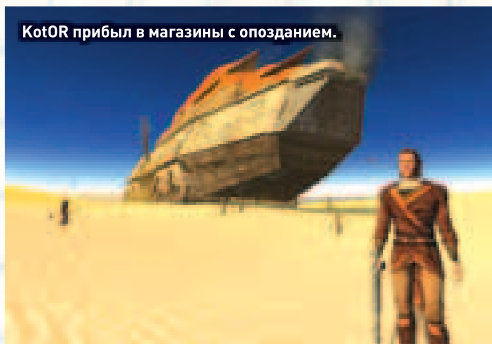
Сейчас о Terminator Online никто и не вспоминает.

Увы, замыслам SOE не суждено было сбыться. Интерес к «Терминатору» после выхода третьего фильма пошел на убыль, а контракт с Marvel насчет онлайновой игры подписала **Microsoft**.

ДЖЕДАИ ПРОСЯТ ПОДОЖДАТЬ

Канадская компания **BioWare** сообщила, что не успевает закончить ролевую игру ***Star Wars: Knights of the Old Republic*** в обещанный срок (весна 2003 года). Дескать, разработка движется не так быстро, как хотелось бы, и причина задержки – грандиозные размеры KotOR. Поэтому выход игры перенесли на лето 2003 года. Время показало: летом вышла лишь Xbox-версия, а владельцам PC пришлось терпеть аж до ноября. Впрочем, BioWare с лихвой вознаградила за ожидание – KotOR оказалась отличной RPG.

Также в августе 2002 года канадцы признались, что трудятся над двумя таинственными играми. Как выяснилось впоследствии, одной из них была ***Jade Empire***, другой же – ***Dragon Age***. Последняя до сих пор остается полусекретной RPG и не имеет точной даты релиза.



KotOR прибыл в магазины с опозданием.

5 ЛЕТ НАЗАД | 10 ЛЕТ НАЗАД

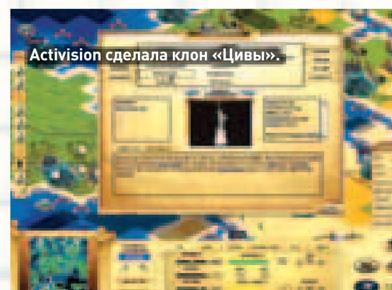


Counterstrike – первый адд-он к Red Alert.

ЕСТЬ РЕКОРД!

19 августа компания **Westwood Studios** с гордостью сообщила: дополнение ***Counterstrike*** к хитовой стратегии ***Command & Conquer: Red Alert*** признано «самым быстро продаваемым в истории игровой индустрии». Всего за три месяца с момента релиза куплено свыше 650 тысяч коробок с Counterstrike.

– Любая игра, разошедшаяся более чем 100-тысячным тиражом, считается коммерчески успешной, – заявил исполнительный директор Westwood **Бретт Сперри** (Brett Sperry). – *Адд-он Counterstrike уже шесть раз взял планку в 100 тысяч. Что скрывать, мы очень довольны.*



Activision сделала клон «Цивы».

ШОПИНГ ACTIVISION

Издательство **Activision** сделало две важные покупки. Прежде всего оно приобрело студию **Raven Software**, в то время известную по шутерам ***Heretic*** и ***Hexen: Beyond Heretic***. В будущем Raven создала еще множество успешных игр (навскидку вспоминаются ***Soldier of Fortune***, ***Jedi Knight II: Jedi Outcast***, ***Quake 4*** и ***Marvel: Ultimate Alliance***).

Также Activision заручилась правами на создание игр по мотивам настольной стратегии **Civilization**. Спустя два года компания выпустила неплохую ***Civilization: Call to Power***. Создатель «Цивы» **Сид Мейер** (Sid Meier) отношения к этому проекту не имеет.



Приветствую! С тобой вновь вокалист панк-группы «ДВА БИДОНА БАКЛАЖАНОВ» и личный консультант президента Путина по Battlefield 2142 и проблемкам малых народцев – Иван Гусев.
Спасибо за письма, дорогие читатели. Конечно, пора объявлять табу на упоминание Джека Томпсона, Уве Болла и пиратов, однако попадается немало по-настоящему интересных писем. Причем видно, что большинству из вас небезразлична судьба Правильного и что ежемесячная покупка «PC ИГР» – осознанный выбор лучшего издания из предложенных на рынке. Спасибо за доверие! Теперь нам никуда не деться: хочешь не хочешь, а придется быть самыми-самыми.
Между делом объявляю о начале акции «панацея от игромании». Не пропусти письмо Юрия Рогова и обязательно поделись с нами соображениями, как бороться с зависимостью от виртуальных миров. Причем чем неожиданнее будут твои советы, тем лучше. Дерзай!

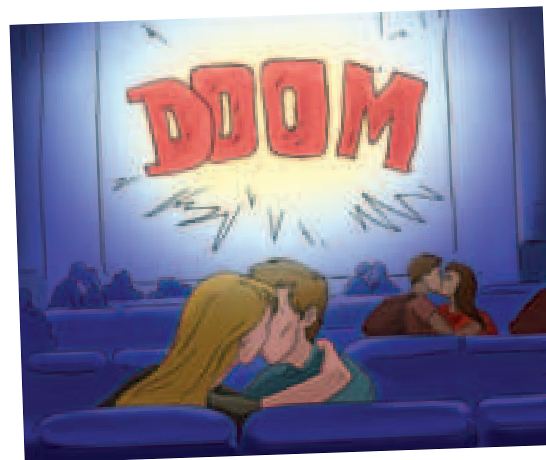
УЧИТЬ ЭВОЛЮЦИЮ НУЖНО ПО SPORE, А ЦЕЛОВАТЬСЯ ВЗАСОС – ПОД РЕВ МОНСТРОВ

ПИСЬМО НОМЕРА

Привет, Правильный, привет «Почте», особый привет почтальону Ивану Печкину… э-э-э… простите, Гусеву. Иван недавно просил рассказать, как игры помогли в жизни. Так вот… Дело было осенью, когда на экраны вышел фильм **Doom**. У меня тогда была девушка, но мы с ней ни разу не целовались взасос. И вот, узнав, что показывают Doom, я пригласил ее в кино, и это случилось. Мы поцеловались. Мои ощущения невозможно описать. Что-то вроде выстрела из шотгана в голову, просто убойно… Но кто знает, случился бы тот поцелуй, если бы я не любил так сильно игру ***Doom***? Вот такая история произошла во Владивостоке с вашим постоянным читателем.

С уважением, Ромич

Да, Ромич, это ты здорово придумал – сводить девушку на Doom. Обычно с дамами ходят на романтические комедии с Хью Грантом, но ты – радикал, выбрал фантастический боевик. Девушке, вероятно, все эти импы и BFG были по фигу, и она скучала, не зная, как убить время. Зато ты почувствовал себя крутым космическим десантником, не знающим страха. Предполагаю, что ты завелся не на шутку, повернулся к спутнице и зверским голосом заявил: «СЕЙЧАС! БУДУ! ЦЕЛОВАТЬ! ВЗАСОС! ЯСНО?» «Да, сэр!» – с перепугу выпалила она, и это случилось. Да и вправду, чем еще заниматься во время просмотра скучноватого Doom?
Наш тебе совет: веди девушку на «Трансформеров». Под твои крики «Гляди – Оптимус Прайм! Автоботы – вперед!» она так заскучает, что, глядишь, ты и девственность после сеанса потеряешь.
В надежде на будущие успехи мы дарим тебе замечательный набор «Dr.WEB антивирус+антиспам», любезно предоставленный компанией **«Доктор Веб»**.



Пишет ваш читатель из большого и зеленого (летом) города Перми. Я очень уважаю ваш журнал и стараюсь почаще его покупать. Я бы хотел задать вам несколько несложных вопросов.
1. Собираетесь ли вы увеличивать количество DVD до трех?
2. Раз вы такой популярный журнал, почему бы вам не выпустить свою, пусть небольшую, но во вкусе **«PC ИГР»** игру?
3. В 2004-м я ездил в Москву, и там мой любимый ***Morrowind*** стоил 200 рублей. А недавно зашел в «М-Видео» и обмер: там этот шедевр стоит всего-навсего 99 рублей! Скажите, с чего такое неуважение к фанатам ***The Elder Scrolls III***?

С уважением, DaSh

Приветствую, DaSh. Спрашивал – отвечаем.
1. Надо знать меру, дорогой. Двух дисков к журналу сейчас вполне достаточно. Мы считаем, что правильнее улучшать наполнение, а не засорять третий DVD всякой ерундой. Идей у нас предостаточно, а вот времени и рабочих рук не всегда хватает…
2. …поэтому если мы начнем еще и игры делать, можешь забыть про журнал. Писать статьи и ревью нам точно будет некогда. Да и что означает «во вкусе «PC ИГР»? Нам нравятся хорошие проекты, а жанр значения не имеет. Если **Уилл Райт** сделает первоклассный симулятор сантехника, мы и в него станем играть и с восторгом рассказывать, как это здорово – прочищать засоры.
3. Не понимаю, почему тебя так рассердила стоимость Morrowind? Разве ж это неуважение? Наоборот, почесть! Многие игры, завоевавшие популярность, спустя пару-тройку лет после релиза выпускают в «платиновой» серии и продают по низкой цене – чтоб купили те, кто по какой-то причине пропустил хит или у кого туго с деньгами. Да и уценки не стоит стыдиться. The Elder Scrolls III, между прочим, уже пять лет, и за горячую новинку ее не выдашь.

Хайдук, редакция моего любимого журнала. Хочу спросить, кто назвал **Windows Vista** геймерской виндой?!! Это же самая настоящая антигеймерская операционка! Я большой фанат игры ***Halo: Combat Evolved*** и, как только узнал дату выхода второй части, сразу же решил купить сиквел. Но меня огорчили тем, что ***Halo 2*** выйдет лишь на Vista! Вы не знаете, может, кто-нибудь додумается, как запускать ее под **XP**? Да хотя бы и пираты!

До свидания.
Вам писал Master Chif ака Протосс



Кто назвал Windows Vista геймерской виндой?!! Да сама **Microsoft** и назвала, ни у кого совета не спрашивала. А зря. Претензий к новой операционке у геймеров хватает. Многие вообще не понимают, нужна ли она, и не торопятся удалять XP. Однако больше всего возмущает настойчивость Microsoft, с которой она навязывает нам свою последнюю «ось». Уж Halo 2 явно не тянет на почетное звание «Эксклюзив для Vista», поскольку этой игре возможности DirectX 10 нужны так же, как тебе свинячий пятачок вместо носа. Уродство шутера-ветерана никакая «косметика» не спасает.
Лично меня раздражает желание Microsoft подружить нас с **Xbox 360**. В портированном Halo 2 управление явно заточено под геймпад. В ***Lost Planet: Extreme Condition*** – то же самое (слава богу, хоть поддержку мыши добавили). Я уж молчу про **Games for Windows Live**, нелепый клон популярного консольного сервиса. Неужели в Microsoft считают, что мы сами не найдем сервер для многопользовательской игры? Зачем навязывать услугу, да еще и просить за нее деньги? «Владельцы PC, возрадуйтесь, вы впервые сможете сразиться с братьями-консольщиками в онлайновых схватках!» – убеждает Microsoft. Бог ты мой, вот обрадовали! Правда, почему-то в том же Halo 2 мы наводим оружие вручную, а приставочников выручает автоприцел.
В общем, и без того не любимая простым народом корпорация допустила очередную ошибку. Halo 2 и глючный, малоинтересный ***Shadowrun*** явно не повод для покупки Vista. Пираты, кстати, без особого труда «адаптировали» эти игры под XP – в назидание Microsoft. Однако, Master Chif ака Протосс, будь хорошим мальчиком, не бери нелегальные копии. Лучше подожди немного. Почему-то мне кажется, Microsoft вскоре сама выпустит XP-вариант Halo 2.

Привет, **«PC ИГРЫ»**!
У меня к вам вопрос: почему в разделе «Ретро» вы пишете про не особо известные старые игры? Вот написали бы, например, про игру ***The Neverhood***. Я в нее играл очень давно, но помню, что там вначале пластилиновый человечек спит в пластилиновой комнате, а когда мы его будим, рядом он замечает пластилиновый рычаг, дергает за него, и пластилиновый молоток, висящий над выходом, ударяет в пластилиновую дверь и сносит ее к чертовой бабушке! Игра была просто суперская! По мне, она – самый лучший квест! Там и юмора была куча, и головоломки интересные, да и сюжет тоже хороший. А сейчас выпускают одну фигню! Если вам не трудно, пожалуйста, опубликуйте рецензию на The Neverhood в одном из следующих номеров.
Буду вам очень благодарен!

С уважением, DarkMan

Напраслину возводишь, DarkMan! Про какие это «не особо известные старые игры» мы пишем? Все, что попадает в рубрику «Ретро», – классика. Ну или… почти классика. А про игры «невысокого полета» мы не вспоминаем. Навряд ли тебе будет интересно читать, как

в 2000 году все переплевались из-за гадкого шутера ***Daikatana***, поверив цинику Джону Ромеро, заявившему: «Я фуфла не делаю!» Оказалось, еще как делает.
Кстати, о твоем любимом The Neverhood мы написали еще в 15-м номере Правильного. Если не веришь на слово, посети эту ссылку: **www.gameland.ru//magazine/pg/015/210/1.asp** – статью можно прочесть в онлайне.

Здравствуй, дорогая редакция журнала **«PC ИГРЫ»** и Иван Гусев в частности. Хочу поделиться с вами идеей новой игры. События происходят в далеком (а может, и не очень) будущем, вместо привычных для нас государств миром правят две противоборствующие группировки, оснащенные по последнему слову техники. Первая – консольщики, объединившиеся под знаменем Xbox, а вторая – PC-шники (то бишь мы). Предводителями обеих сторон будет один человек – это (барабанная дробь)… **Билл Гейтс**! Почему он является лидером сразу двух группировок? Просто у него раздвоение личности (прям как у Принца Персии). Консольщиками командует киборг-Гейтс, а писишниками – операционная система с лицом Гейтса. Кроме этих двух сторон будут еще две: террористы под предводительством **Джека Томпсона** и пираты, продающие игры и программы всем трем сторонам. Как вам моя идея?

Александр Корзунов

А что, неплохо придумано, Александр! Я так понимаю, что ты метафорическим языком пытаешься донести до **Microsoft** замечание: нельзя усидеть на двух стульях сразу, угодить, что называется, и вашим и нашим. Вот только, боюсь, ты не найдешь издателя для своего проекта. Кому охота ссориться с могучей корпорацией?
И, между прочим, с Биллом Гейтсом пора прощаться. Он уже через годик на пенсию свалит. Придется нам искать нового героя анекдотов про «Винду». Хотя кто знает, вдруг Гейтс станет бессмертным персонажем – таким как Штирлиц или Чапай.

Хэлло и респект всем сотрудникам единственного журнала про компьютерные игры, который я читаю. Это о хорошем, теперь – критика (в защиту **Уве Болла**).
Вот вы все вроде бы взрослые люди, смотрите фильмы, играете в игры, наверное, ходите в театры… Но, блин, зачем же вы сравниваете божий дар с яичницей и шило с мылом? Разве не понятно, что оригинальная идея ВСЕГДА лучше подражания? Неужели вы не можете перестроиться, когда смотрите фильм, играете в игру или читаете книгу? Это же совсем разные вещи, да, одна вселенная, одни герои, но зачем сравнивать, идеи-то разные!
Да, может, Уве Болл и не играет в игры, но у него получаются вполне смотрибельные фильмы. Да, может, сюжет слабоват и до «Оскара» его картинам далеко, герои и окружение изменены, но в каждом его фильме есть законченная идея, и смотрится все вместе очень даже ничего. Хорошие съемки, пейзажи, ракурсы и отличные актеры (второго плана, но играют замечательно).
ИМХО, если бы не Уве, то фильмов по играм было бы мало, так что старайтесь смотреть фильмы как фильмы и отвлечься от игр.
И если вам кажется, что Болл снимает ужасные картины, постарайтесь все-таки быть тактичнее, ваше мнение может не совпадать с мнением читателей!

CtrlError

Все, сдаюсь! Фэны Уве Болла, радуйтесь, вы победили! Я больше никогда не буду говорить гадости про этого немецкого режиссера. Уве ведь целый свет знает, а я кто такой? Так, мелкий завистник. К тому же я вру. И про то, что перестану обижать Болла, я, между прочим, тоже солгал.
Господа поклонники! Я понимаю, вам нравятся фильмы Болла. Ну так радуйтесь плодовитости кумира – он подарит вам еще немало приятных часов просмотра. Вот только не пытайтесь черное выставить белым.
Обратимся за советом к веб-ресурсу **Metacritic.com**, который, как наш любимый **GameRankings.com**, собирает рецензии критиков и выставляет фильмам суммарную оценку по 100-балльной шкале. Итак:
«Дом мертвых» – 15 баллов;
«Один в темноте» – 9 баллов;
«БладРэйн» – 18 баллов.
«Абсолютно идиотское кино» – охарактеризовал «Один в темноте» критик из Washington Post. «Болл лучший в своем деле, а его дело – снимать ужасные фильмы» – эта цитата взята из рецензии New York Daily News, посвященной «БладРэйн». И подобных мнений – сотни. Не веришь Правильному, поверь кинокритикам. Считаешь кинокритиков продажными сволочами? Ну тогда посети уважаемый сайт **Internet Movie Database** (**www.imdb.com**) и проверь, какие оценки выставили картинам Уве простые зрители. «Шедевры» Болла занимают почетные 18, 36 и 85-е места в TOP100 худших фильмов всех времен и народов.

Привет Правильному журналу! Скажите, пожалуйста, вы публикуете читательские статьи (рецензии, спецы, превью)? Дело в том, что я могу и хотел бы писать для **«PC ИГР»**. Могу ли я рассчитывать на публикацию и гонорар? Кстати, сколько у вас дают за 1000 знаков? Вот, Иоанн Гусев, сколько ты зарабатываешь за месяц?
Пусть практики у меня немного, но у меня есть хорошие аналитические статьи. Скажи, дорогой Иоанн, что мне нужно, чтоб написать в журнал?

С уважением, К.П.

Салют!
Чтоб написать в журнал, тебе, К.П., вероятно, нужен компьютер с работающей клавиатурой. Авторы Правильному всегда нужны, о чем мы регулярно сообщаем. За подробностями обращайся сюда: **authors@pc-games.ru**.
Что касается месячного заработка Иоанна Гусева, то обычно после визита в бухгалтерию

я еду на продовольственную базу и покупаю 50-килограммовый мешок гречневой крупы. Ей, родимой, и питаюсь целый месяц. Однако, говорят, другие авторы журнала зарабатывают получше. Андрей Теодорович мне лично признался, что недавно (кажется, в прошлом декабре) ел бутерброд с вареной колбасой. Если же твои аналитические статьи действительно хороши, то, возможно, тебе станут платить по спецтарифу – 15 баксов за 1000 знаков.

Привет всем! У меня такой вопрос: появятся ли в игровой индустрии когда-нибудь новые жанры? Если не знаете точного ответа, то просто пофантазируйте. Заранее благодарю.

F3NiX

Хороший вопрос, F3NiX. Появление новых жанров теоретически возможно, однако вероятность эта крайне мала. Понимаешь, люди ставят и смотрят спектакли уже тысячи лет, а количество театральных жанров почти не меняется: комедия, трагедия, драма... К новым жанрам можно отнести разве что мюзикл – он возник в конце XIX века.
Индустрия электронных развлечений еще молода (да что там молода, только-только научилась садиться на горшок), поэтому, возможно, еще чем-то удивит. К примеру, скоро в играх будут повсеместно использоваться голосовые команды, и, допускаю, эта система управления породит доселе невиданный жанр. Скажем, «болталки» – ты и компьютер упражняетесь в словесных дуэлях. Ну или играешь в «секс по телефону»...

Приветствую редакцию журнала **«PC ИГРЫ»** в целом и рулевого рубрики «О наболевшем» Ваню Гусева в частности. Хотел бы поинтересоваться историей возникновения прозвищ (ников) у редакторов и авторов Правильного. Расскажите, пожалуйста.
Мирного неба над головой, удачи и творческих успехов!

С уважением, Zhentops

Итак, слушаем ответы нескольких сотрудников редакции.
– Лет в 12, изрядно набравшись яблочного сидра и стоя на палубе теплохода ночью, просто решил сочинить себе крутой ник – чтобы был уникальный, запоминающийся и в то же время писался как-то по-особенному, – вспоминает Андрей Теодорович. – Я в те времена в школе на уроках истории биографию Михаила Илларионовича изучал. Ну вот он мне и вспомнился. Слегка поразмыслил и пришел к Q-Tuzoff.
– За последние десять лет у меня была куча разных никнеймов, – говорит Андрей Яковлев (он же – Андрей Первый). – Какие-то придумывал сам, какие-то мне навязывали редакторы (например, на ag.ru долгое время писал под именем Inquisitor/Babysitter). А вот как появился псевдоним «Первый», уже и не помню. Старый стал, не обессудьте.
Что касается меня, Вани Гусева, то отлично помню: ник Nemezido родился в 1997 году. Я установил ***Diablo***, и игра спросила, под каким псевдонимом мне угодно крушить нечисть? Руки сами набрали Nemezido, и благодаря занятному шрифту, используемому в этой экшен/RPG, ник смотрелся невероятно круто. С тех пор я использую его во всех играх. Ну и в журнале – иногда.
А вот Михаил Бузенков и Даниил Леви никнеймы не жалуют. Взрослые и солидные люди. Уважаем их!

Здравствуйте, дорогая редакция **«PC ИГР»** и уважаемый Иван Гусев!
У меня проблема. Все мы знаем ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***. Так вот, я очень люблю эту игру. Слишком сильно! Я прошел ее семь или восемь раз, и – самое плохое... МНЕ МАЛО! Каждый раз, как мой взгляд падает на коробочку Oblivion, я на автомате устанавливаю игру и начинаю снова бродить по Тамриэлю! А игра-то не короткая, много времени требует, и вот я сижу, трачу время... А мне еще в ***World of Warcraft*** играть, и в другие игры, и журнал ваш читать! У многих зависимость от MMORPG (которой у меня почему-то нет), а у меня зависимость от Oblivion. Прошу, скажите, что мне делать?

С надеждой на помощь, KoKtail



Привет, KoKtail. Способы избавления от игровой зависимости общеизвестны: классные друзья, интересная работа (или, если еще учишься, хобби), развлечения (кино, клубы, кружок кройки и шитья) и, конечно же, девушки. Особенно хорошо помогает последний вариант. Как только благотворное воздействие девушки начнет пропадать и снова потянет в Тамриэль, немедленно заводи новую пассию. Да, и обязательно напиши Николаю Баскову. Вдруг завяжется интересная переписка – она поможет тебе забыть об Oblivion.

Здравствуйте, **«PC ИГРЫ»**! Я недавно поиграл в демку ***«Адреналин 2: Час-Пик»***, и она мне жутко напомнила другую игру – великий

и ужасный ***Carmageddon***! Оглянитесь по сторонам: вокруг толкаются сотни москвичей! Почему бы не сделать для «Адреналина» аддон, в котором люди не прыгают от машины как черт от ладана (хотя от машины, движущейся со скоростью 200 км/ч, ни один супергерой не убежит), а хотя бы иногда становятся фаршем. И начисляются бонусы за проделанную работу. А то нам тут в психушке без старого «Кармагедончика» туго приходится.

Олег Комаров

Фарша захотелось, Олег? Что ж, должен тебя разочаровать – кровавые гоночные игры ныне не в чести у издателей. Слишком уж их не любят политики, ханжи и советы, присваивающие рейтинги электронным развлекательным продуктам. К примеру, столь любимый тобой Carmageddon запретили в дюжине стран.
В Британии игра вышла только после того, как всех старушек-пешеходов заменили на зомби. В Германии цензура была еще жестче – в немецкой версии жертвами стали роботы.
Года три назад английская компания **SCi Entertainment** начала разработку ***Carmageddon 4***, но потом закрыла проект – побоялась. Вот и наша **Gaijin Entertainment** вряд ли отважится добавить «фарша» в «Адреналин 2» и осчастливить твою психлечебницу.

Здравствуйте, уважаемая редакция Правильного. Пишу я вам вот по какому вопросу: какие игры лучше всего покупать – пиратские или лицензионные?
Я год назад был в Финляндии и ради интереса зашел в магазин дисков. И знаете, сколько там стоили диски с хорошими играми? От 30 евро! Умножай на 36, и получится сумма в рублях. Самая высокая стоимость была у ***Tomb Raider: Legend*** (60 евро). По русским меркам это просто немыслимая цена. А понятия «пиратский диск» у них просто не существует.
Неужели Россия на первом месте по пиратству? Из всего вышесказанного у меня возник другой вопрос: будут ли в ближайшее время снижены цены на лицензионные диски?

Pir@t

Сомневаюсь, что финны не знают, что такое пиратская игра. Интернет у них хороший, и торренты с образами дисков они качают будь здоров – уж поверьте мне, я знаю. Другое дело, что в магазинах заснеженной Суоми контрафакт не встретишь никогда.
Если честно, Pir@t, меня удивил твой вопрос о понижении цен на игры в России. Сам же пишешь: в Европе диски с шутерами и стратегиями стоят от 30 евро, а хиты толкают по 60. Да, это высокая цена. Но во всем мире электронные развлечения стоят дорого. В США за 50 баксов (средняя цена игры) можно купить пару DVD-проигрывателей или раз пять сходить кино. И не надо утверждать, что в Европе и США совсем другой уровень жизни, там все миллионы зарабатывают. Вовсе нет. Однако и европейцы, и американцы почему-то готовы платить довольно крупные суммы за игры, а мы, русские, нет. Хотя у нас большинство лицензионных дисков стоят 200–300 рублей. Мы типа бедные! И при этом у каждого второго школьника – навороченный мобильник.
Нет, Pir@t, цены на игры в нашей стране не будут снижаться. Они будут расти. И, возможно, тогда российский рынок станет более привлекательным для западных партнеров – от чего мы, геймеры, только выиграем.

Здравствуйте! Очевидно, пришло все-таки время вам написать. Я думаю, игра для определенных людей – это не просто развлечение, а в некотором смысле вторая жизнь. Реальность существует параллельно тому душевному состоянию, когда ты погружаешься в другой, невиданный доселе мир. И вот тут существует определенная опасность, когда реальный мир начинает казаться виртуальным. Особенно в длинных играх типа RPG. Это, конечно, не открытие, потому как всему уже есть название. В нашем случае – зависимость. Настоящий геймер – как наркоман. Один раз попробовал – и на всю жизнь. Но не для всех. Чтобы прочувствовать игру, надо быть романтиком, авантюристом – называйте как хотите. Может, мне это только кажется... Я профессиональный музыкант, мне присуще впадать в прострацию между небом и землей.
В последнее время появилось много хороших ролевых игр. Чтобы все их пройти так, как прохожу я – не спеша и со смаком, мне потребуется не только свободное, а вообще ВСЕ время. И еще не хватит! Как ваши уважаемые читатели с этим справляются?

С уважением, maestro (Юрий Рогов)

И снова нас спрашивают про зависимость от игр. Пора, видимо, редакции заводить штатного психотерапевта и лечить вас. Впрочем, maestro-Юрий, кажется, спрашивает совета не у работников Правильного, а у наших читателей. То есть он интересуется ТВОИМ мнением. Так что, если есть желание помочь господину Рогову, которому присуще «впадать в прострацию между небом и землей», пришли в рубрику «О наболевшем» свой рецепт от игрозависимости. В следующем номере опубликуем самые интересные советы.

Здравствуйте, **«PC ИГРЫ»**! Я сравнительно недавно начал читать ваш журнал (первым был №1 (13) за январь 2005 года) и сразу понял, почему я подписался именно на него! В вашей редакции, пожалуй, самые талантливые писари! Получив новый журнал, первым делом я читаю рубрику «Игровой Онлайн» и понимаю, что те люди, которые пишут про онлайн-игры, играли в них не ради того, чтобы написать статью, но и сами увлеклись! Кстати, пишите о ***Lineage 2*** побольше!
Также хотел бы поделиться идеей игры в духе ***Prince of Persia***! Действие происходит в наши дни, главным героем можно сделать парня лет так двадцати – двадцати пяти. Этот парень находит древний амулет, наделенный силой двух стихий: льда и огня. В общем, теперь его левая рука управляет пламенем (фаерболы пускает), а правая – холодом (может вызывать ледяной меч). А за этим амулетом уже давно охотится суперзлодей, мечтающий обрести

Письма присылайте по адресу 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

силу двух стихий! Вот только, что будет дальше, я пока не придумал.

С уважением, ваш читатель Sidor

Ох, как мы любим, когда вы нас хвалите! Как приятно осознавать, что твой труд востребован и оценен. Спасибо за добрые слова, Sidor. По секрету сообщу: некоторые сотрудники редакции даже всплакнули от умиления, прочитав твое письмо.
А вот предложенная идея игры, честно говоря, не впечатлила. Ей явно не хватает оригинальности. Вот если бы герой твоей игры указательным пальцем в носу ковырял и тем самым боролся с поселившейся в носоглотке колонией микроскопических, но очень злобных инопланетян, было бы как-то… неожиданней.

Здравствуйте. Опубликованная в последнем номере любимого журнала статья про ***Spore*** навела меня на мысль: почему бы министерству образования не начать сотрудничество с разработчиками игр? Чиновники же часто заявляют, что обучающий процесс должен быть интересным и привлекать учеников. По-моему, самый лучший способ заинтересовать большую часть тинейджеров в обучении – это игра. Поясняю: на основе Spore можно выпустить похожую игру, только с реально существующими видами животных. Таким образом ребенок, играя, сможет изучить эволюцию. А историю можно изучать, играя в стратегии. Уверена, что успеваемость учеников превзойдет самые смелые ожидания.

С уважением, Ширяева Аня



Известный факт: в особо продвинутых летних школах мира в качестве учебного пособия используют ***Microsoft Flight Simulator***. В британской и американской армиях тренируются при помощи специальной, максимально реалистичной модификации шутера ***Operation Flashpoint***. Ну так действительно, почему бы не изучать эволюцию по Spore? А на уроки анатомии, посвященные размножению людей, приносить ***Sexy Beach 3*** и играть всем классом вместе с прибалдевшей училкой! Отличная идея, Аня!

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Как вы думаете, сильно ли задержится выпуск PC-версии ***Grand Theft Auto IV***? И будет ли поддержка DirectX 10 в GTA IV?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Grand Theft Auto IV выходит в октябре на Xbox 360 и PlayStation 3. Как долго будут мастерить PC-порт (и будут ли его вообще делать), издатель игры пока не сообщил. В случае с предыдущими тремя частями GTA разница между релизами консольной и PC-версий составляла шесть – семь месяцев. Так что, уважаемые, ориентируйтесь на май – июнь 2008 года. Что касается DirectX 10, то, поскольку порт на персоналку пока не анонсирован, рано что-то утверждать.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Недавно в журнале вы называли лучших игровых композиторов. Скажите, а вы забыли про Кая Розенкранца или не стали его включать в список из-за того, что он, собственно, непрофессиональный композитор?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Про херра Розенкранца мы, конечно же, помнили. Да и как можно забыть о композиторе серии ***Gothic***? Однако в финальный TOP10 Кай не прошел – послужные списки «конкурентов» оказались побогаче. Однако, уважаемые читатели, учтите: если в каком-нибудь очередном нашем хит-параде вы не нашли своего фаворита, это вовсе не означает, что мы его не уважаем.

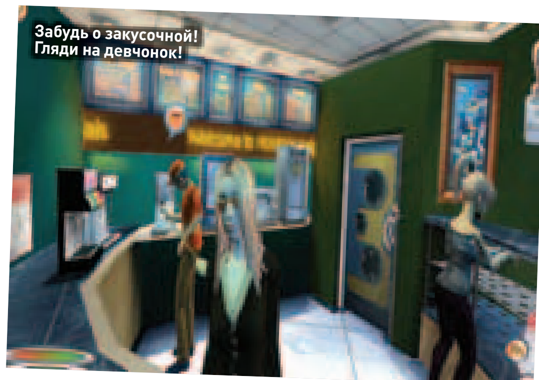
ПОЧЕМУ РОССИЙСКИЕ ИЗДАТЕЛИ НЕ ВСЕГДА ПЕРЕВОДЯТ НАЗВАНИЯ ИГР?

РАССКАЖИТЕ, ПОЖАЛУЙСТА, ЧТО СЕЙЧАС ПРОИСХОДИТ С HEAVY RAIN?

КОГДА ВЫЙДЕТ FIFA 08 И ЧЕМ ОНА БУДЕТ ИНТЕРЕСНА?

Здравствуйте!
Почему российские издатели не всегда переводят названия игр?

Женя



Забудь о закусочной! Гляди на девчонок!

В прошлом номере мы уже писали о том, как делаются отечественные локализации. Действительно, названия переводят не всегда. Причина проста: игру могут попросту не узнать. Согласись, едва ли ты купил бы шутер ***«Судьба 3»***, а вот ***Doom 3*** не упустил. Если заголовок слишком сложный, адаптируют только одну, наименее важную его часть. Вспомним ***«Runaway 2: Сны черепахи»*** – в оригинале ***Runaway 2: The Dream of the Turtle***.

Но бывают случаи, когда от прежнего названия не остается и следа. Месяц назад мы обозревали забавный симулятор закусочной ***Hot Dog King***. Не помнишь? А как насчет ***«Девушек за работой»***? То-то же! Локализаторы из **«Буки»** смекнули, что игра наверняка затеряется среди десятка других поделок, и подарили ей новое громкое имя.

Здравствуйте, уважаемая редакция «РС ИГР!» Не могли бы вы побольше рассказать об играх с тотальной разрушаемостью (не о стратегиях!)? Заранее спасибо.

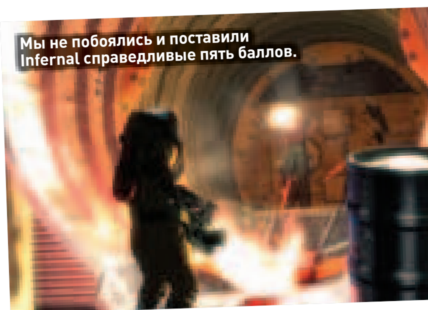
Дмитрий Дуюнов

Вынуждены тебя разочаровать: современных игр с тотальной разрушаемостью не существует. Да и кому они нужны? Еще несколько лет назад в каждом анонсе авторы обещали рушащиеся домики, бьющиеся стекла и хрупкие стены. Сейчас пыл поутих. Разработчики наконец-то поняли, что геймерам прежде всего интересен зачин, а необычайно достоверная физика – дело десятое.

Хочешь узнать, до чего доводит чрезмерная любовь к разрушениям? Поиграй в шутер ***Red Faction***.

Добрый день!
Я читаю игровую прессу уже не первый год и частенько сталкиваюсь с тем, что журналы завышают оценки отечественным проектам. А происходит это, как мне кажется, потому, что над ними довлеют издатели. Например, требуют поставить своему творению максимально возможный балл. В вашем журнале в последнее время я подобных конфузов не встречал. Но все же хочу спросить, на самом ли деле компании вроде «Акеллы», «1С», «Нового Диска» требуют к себе особого отношения?

Dreamerrr



Мы не побоялись и поставили Infernal справедливые пять баллов.

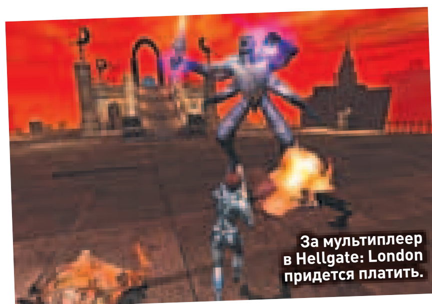
Действительно, крупные компании стараются всячески заинтересовать журналиста своей игрой. Устраивают шумные презентации, приглашают автора в заграничные поездки, предоставляют ранние версии проекта. Можно ли считать подобные услуги давлением? Отчасти да. Неопытные рецензенты млеют прямо на глазах. Превращаются из «акул пера» в мелкую «рыбешку», плывущую по течению.

Но профессионалов не купишь. Они сделают все, чтобы тщательно изучить игру. Возможно, для этого придется посетить презентацию, слетать за границу, однако, когда дело дойдет до рецензии, профи позабудут о теплой дружбе с издателями и напишут статью максимально объективно. Именно с такими журналистами мы и сотрудничаем.

Хочу получить ответ на один маленький вопрос: в *Hellgate: London* можно будет

играть только в мультиплеер или будет и сингл?

DroiD


За мультиплеер в Hellgate: London придется платить.

Долгожданная Hellgate: London рассчитана как на любителей однопользовательского режима, так и на поклонников мультиплеера. Причем последним предстоит хорошенько подумать, готовы ли они платить за игру в онлайн десять долларов ежемесячно. В противном случае обладатели даровой подписки будут довольствоваться скромным набором возможностей. Так, вместо двенадцати персонажей они получат лишь трех. Кроме того, им придется подолгу выстаивать в очередях, прежде чем попасть на сервер. Обещаны и другие ограничения.

В январском номере за этот год вы писали, что игра Heavy Rain выйдет в 2007-м, но с тех пор о ней не упоминали. Расскажите, пожалуйста, что сейчас происходит с проектом Quantic Dream?


Quantic Dream готовит игру невиданной красоты.

Heavy Rain действительно должна была появиться в ближайшие месяцы. В графе «дата выхода» по-прежнему значится 2007 год, но едва ли Quantic Dream закончит проект в срок. На официальном сайте до сих пор висит объявление о найме новых сотрудников, которые займутся созданием Heavy Rain. Из радостных новостей можно отметить, что в мае студия лицензировала технологию Motion Capture от компании **Vicon** (www.vicon.com) и открыла еще одно европейское подразделение.

Здравствуйте, редакция журнала «PC ИГР». Я скачал с вашего диска демоверсию *Call Of Juarez*! Мне понравилась игра, но я заметил, что мне мешают как следует ей насладиться! Почему, когда убиваешь врага, в него нельзя больше пострелять? В других играх можно, а здесь нельзя. И еще: выйдет ли *Call of Juarez 2*?

Ваш читатель

В последнее время в шутерах все реже проливается кровь. Разработчики боятся, что родители запретят детишкам покупать жестокие игры. Вот и поляки из **Techland** решили перестраховаться и запретили в Call of Juarez расстреливать бездыханные тела и мирных граждан.
Что касается второй части, то сейчас о ней ничего не известно. Авторы замечательного вестерна корпят сразу над тремя проектами: ***Chrome 2***, ***Warhound*** и ***Dead Island***.

Здравствуйте, уважаемая редакция «PC ИГР».
Хотел узнать, правда ли, что Piranha Bytes больше не сотрудничает с JoWooD и начинает делать совершенно новую игру? Если да, то какую и будет ли *Gothic 4*?

JK

Судьба новой Gothic покрыта мраком.

Компания **Pluto 13**, владеющая торговой маркой **Piranha Bytes**, более не сотрудничает с издательством JoWooD Productions Software. Стороны не смогли договориться о бюджете Gothic 4, и теперь правами на четвертую часть владеет JoWooD. Компания уже подыскивает толкового разработчика, который сумел бы сделать качественную игру для всех современных платформ. Piranha Bytes, в свою очередь, приступила к созданию проекта, не имеющего к серии Gothic ровным счетом никакого отношения.
Подробнее о конфликте двух студий ты прочтешь в новостной ленте.

Всем привет!
Меня интересует, когда выйдет FIFA 08 и чем она будет интересна?

Стефанов Виталий

С FIFA 08 творится что-то неладное. Релиз намечен на сентябрь, а мы пока не видели даже скриншотов! На грядущей выставке E3 долгожданный футбольный симулятор тоже не покажут. Представители EA ограничатся новыми частями NBA и NHL.
Остается дождаться осени, тогда разработчики наверняка поделятся исчерпывающей информацией.



Пока EA молчит, Konami радует игроков скриншотами из Pro Evolution Soccer 2008.

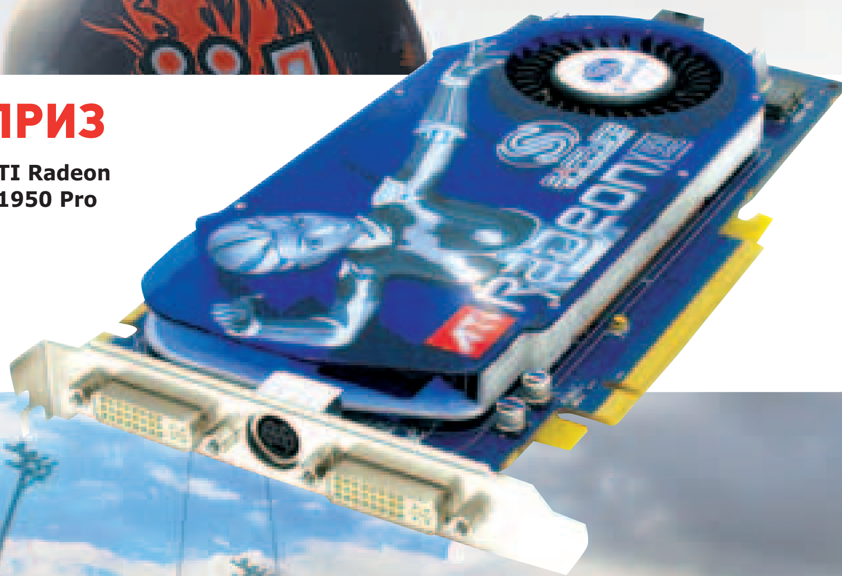
КОНКУРС

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ГОНЩИК

Для победы в гонках автомобилям нужны мощные двигатели, а для игры в *Need for Speed ProStreet* тебе потребуется современный компьютер. Начни апгрейд уже сейчас. Замени свою старенькую видеокарту на мощную ATI Radeon X1950 Pro. Выбери правильные варианты ответов на наши вопросы и вышли их по адресу 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» или электронной почтой на nfspro@pc-games.ru. Поторопись, сообщения принимаются до 1 сентября.

ПРИЗ

ATI Radeon X1950 Pro



1. При поддержке какого известного автомобильного журнала создавалась The Need for Speed?
А. Top Gear
Б. Auto Revue
В. Motor Trend
Г. Road & Track
Д. «За рулем»

2. В какой из серий впервые появилась Porshe 911 Carrera?
А. The Need for Speed
Б. Need for Speed III: Hot Pursuit
В. Need for Speed: Porsche Unleashed
Г. Need for Speed Underground
Д. Need for Speed Underground 2

3. Одну из героинь сериала сыграла фотомодель, однако в записи голоса принимала участие профессиональная актриса. Как зовут виртуальную девушку?
А. Мелиса из Need for Speed Underground
Б. Саманта из Need for Speed Underground
В. Рэйчел Тэллер из Need for Speed Underground 2
Г. Ники Моррис из Need for Speed Most Underground 2
Д. Миа Таунсенд из Need for Speed: Most Wanted

4. В каком голливудском фильме снялась звезда Need for Speed: Most Wanted Джози Маран?
А. «Перл Харбор»
Б. «Другой мир»
В. «Ван Хельсинг»
Г. «Козырные тузы»
Д. «Трансформеры»

5. В какой серии нам впервые позволили играть вдвоем за одним компьютером?
А. The Need for Speed
Б. Need for Speed II
В. Need for Speed III: Hot Pursuit
Г. Need for Speed: High Stakes
Д. Need for Speed: Porsche Unleashed

КОНКУРС

MEGA-BESTSHOT №7
САМЫЙ СУМАСШЕДШИЙ ПРЫЖОК

Человек в отличие от всяких там улиток и червей умеет не только ползать, но также ходить, бегать и прыгать. Летать у нашего брата пока не получается (самолеты и ракеты в расчет не берем – это наглый «чит»), а вот скакать козлом – очень даже! Советский спортсмен Сергей Бубка – лишнее тому подтверждение. Разумеется, редакция «PC ИГР» не призывает своих читателей хвататься за шест. Все гораздо проще – достаточно показать тягу к невероятным высотам в виртуальном пространстве. К участию в конкурсе принимаются скриншоты из любых игр, где герой отчаянно сигает с верхотуры. Победитель конкурса получит современную графическую карту PowerColor HD 2400 PRO (256Mb). Присылай свои работы на адрес shot@pc-games.ru до 1 сентября 2007 года.





ПРИЗ

PowerColor HD 2400 PRO (256Mb)

КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском языке.

По горизонтали:

1. Место для размещения «железа» на материнской плате.
3. Движок, на котором создавались последние части ***Command & Conquer***, а также обе ***The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth***.
8. Главный герой ***«Боя с тенью»*** – как фильма, так и одноименного трэшового beat'em-up'а.
11. ***Prince of ****** – посредственная китайская ***Diablo*** 2002 года. Подсказка: загаданное слово – название одной из императорских династий Поднебесной.
12. Кем по сути являются наши подопечные в ***Jagged Alliance*** (общепринятое сокращение)?
14. Наш связист в ***Vietcong***.
17. Стратегия от **Ensemble** про мифические войны между египтянами, греками и викингами (аббревиатура).
21. Тайный язык в ***Myst***. На нем, к примеру, написано генеалогическое древо семейства Атруса.
23. Одна из самых популярных анимешных MMORPG (аббревиатура).
24. Культовая Action/RPG от **Blizzard**.
25. Перк в ***Fallout***, превращающий героя в мутанта.
27. Серия попсовых экшенов про Вторую мировую от **Electronic Arts** (аббревиатура).
29. Одна из самых известных онлайновых игр, использующих ASCII-графику (аббревиатура). Создана в 1994 году Томасом Бискапом (**Thomas Biskup**).
31. ******* 13** – новое имя **Piranha Bytes**, разработчика игр серии ***Gothic***.
32. Картина "******** the Mad" – первый уникальный предмет, который мы находим в ***Thief: Deadly Shadows***.
35. Популярные в 80–90-е годы прошлого века MMORPG с элементарной (часто схематичной) графикой. Одна из таких игр загадана в вопросе №29.
36. Маленькая девочка из ***Silent Hill 2***, которая в начале прохождения доставляет нам немало хлопот, а потом, наоборот, оказывает неоценимую помощь.
37. Имя главного героя всех игр про агента 007. Даже если не видел ни одной из них, кино-то уж точно смотрел…
38. Старейший игровой жанр, характеризуемый условностью происходящего на экране и максимальной простотой геймплея.
39. Авторы ***Paraworld*** (аббревиатура).
40. Устаревший интерфейс видеокарт, на смену которому пришел PCI-Express.
43. ******** Witch Project*** – отличная хоррор-трилогия 2000 года от **Terminal Reality**.
45. Наверное, самая популярная фэнтезийная раса (ответ записать во множественном числе).
48. PBY ******** – тяжелый бомбардировщик союзников из ***Heroes of the Pacific***.
52. ***Caesar***-образный симулятор градоначальника города (1999 год), в данном случае – древнеегипетского.
53. Высокая башня из ***Linage II***, где последнюю пару месяцев обитает герой Александра Мельникова, автора «социалок» по этой MMORPG.
54. Главный герой казуальной, но очень приятной action/RPG/adventure ***Technomage*** (2001 год).
55. Новая раса, появившаяся в адд-оне ***Age of Wonders II: Shadow Magic***.

По вертикали:

1. Ныне покойная компания, специализирующаяся в основном на выпуске сложных стратегий и RPG, а также симуляторов (аббревиатура). Самые известные тайтлы: ***Panzer General***, ***Eye of the Beholder***, ***Silent Hunter***, ***Earth 2150***.
2. **** 2.0 – научно-фантастический экшен от **Monolith** о приключениях внутри программного кода.
3. Технология **NVIDIA**, позволяющая устанавливать в один компьютер сразу две видеокарты.
4. ***Evolution *****, ***** Legends***, ***SEGA *****…
5. Непременный атрибут любого спецназовца (как настоящего, так и виртуального), защищающий голову от пуль.
6. Мощный юнит города Fortress (Крепость) в ***Heroes of Might & Magic III***.
7. Самый слабый противник в Fallout, которого мы впервые встретим еще в начале прохождения.
8. Название обучающего модуля в ***Caesar IV***.
9. Западный издатель ***«Казаков»***.
10. Разработчик ***Painkiller***.
13. Одна из первых по-настоящему трехмерных RTS (2000 год) от **Massive Entertainment**, эксплуатирующая тему третьей мировой войны (одно из слов названия).
15. Прилагающаяся ко многим играм программа, позволяющая создавать собственные уровни, оружие, противников…
16. ******: Path of the Emperor*** – скандально известная MMORPG от **CiB Net Sation/Planetwide Games**, вышедшая под лейблом «Стань самым крутым игроком и получи $1 000 000».
18. Азиатская MMORPG от **Inix Soft** с неблагозвучным для русского уха названием – была описана в онлайн-дайджесте прошлого номера (аббревиатура).
19. Популярнейший (и старейший) вид сетевых сражений в 3D-экшенах (аббревиатура).
20. Пожалуй, самый популярный монстр, порожденный Г.Ф. Лавкрафтом (**H.P. Lovecraft**). Его имя фигурирует в названиях нескольких игр.
22. Часто употребляемая геймерами и интернетчиками аббревиатура, обозначающая «по моему скромному мнению».
23. Экшен 1995 года от **Apogee Software**, основанный на модифицированном движке ***Wolfenstein 3D*** (аббревиатура).
26. Обозначение оперативной памяти.
28. ***** Beach – место действия 1-ой миссии в ***Company of Heroes***.
30. Создатели экстравагантной адвенчуры ***Alida***.
31. Подзаголовок ***Ultima 8***.
33. Фит из ***Vampire: The Masquerade – Bloodlines***, определяющий способность персонажа читать книги и изучать новые способности.
34. Родная компания **Джона Кармака** (John Carmack).
35. Тип стрел в серии ***Thief***, которые помогают нашему герою бесшумно передвигаться.
41. Имя главы **Lionhead Studios**.
42. Параметр симсов в ***The Sims***, показывающий, насколько нашему подопечному весело (грустно).
43. Адд-он к ***Baldur's Gate II*** (одно из слов названия).
44. Издатель всех частей ***Driver***.
46. ******* of the Temtress*** – великолепная адвенчура 1992 года от **Revolution Software/Virgin Games**.
47. «Мусорная» электронная почта.
49. ***The **** King*** – красочный платформер 1994 года по легендарному диснеевскому мультику.
50. Посредственный боевичок «по лицензии» 2004 года (создавался студией **Acclaim Games**) о похождениях спецагента ЦРУ Сидни Бристоу.
51. Hack'n'*****.

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте crossword_43@pc-games.ru, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«Кроссворд»**).
Внимание! Конкурс продлится до 1 сентября 2007 года включительно.

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1140 руб.
на 12 месяцев – 2090 руб.
(со скидкой)

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   - по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
   - по факсу **8 (495) 780-88-24;**
   - по адресу **119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

Теперь ты можешь получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «PC ИГРЫ»

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________

дата рожд. ☐☐ . ☐☐ . ☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс
область/край
город
улица
дом корпус
квартира/офис
телефон (код)
e-mail
сумма оплаты

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «PC ИГРЫ» с 2007 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «PC ИГРЫ» с 2007 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ИТОГИ КОНКУРСА

В апрельском номере мы объявили необычный конкурс. Каждый желающий мог поучаствовать в создании «PC ИГР»: придумать названия рубрик, предложить необычные идеи. От писем не было отбоя. Что нам только не советовали, что не предлагали... Однако более всего на ниве креативной мысли преуспел ВИКТОР из Москвы (Anatol0@yandex.ru). Он предложил публиковать в каждом номере примечательные факты из истории игровой индустрии, сделать эдакий справочник для начинающего игрока. Мы обязательно воспользуемся этой замечательной идеей в ближайшем будущем. В награду за находку Виктор получает бесплатную полугодовую подписку на обновленный Правильный.

ПРИЗ

Полугодовая подписка на Правильный



ИТОГИ КОНКУРСА

MEGA-BESTSHOT #6
ПОДРАЖАНИЕ ВИЛЬГЕЛЬМУ ТЕЛЛЮ

Несмотря на название конкурса, лишь несколько участников решили подражать легендарному швейцарскому лучнику и нашпиговали головы врагов стрелами. Остальные же использовали более традиционные средства: пистолеты, винтовки, дробовики… Впрочем, какая разница из чего разить противников, главное, чтобы выглядела расправа прелестно! «Кровавых» и эффектных работ было немало, но больше всего приглянулся кадр ВЯЧЕСЛАВА КУДРИНА – именно ему достается видеокарта PowerColor X1650 Pro.



ИТОГИ КОНКУРСА

КРОССВОРДА №42

Традиционно с главным заданием кроссворда – определением ключевого слова – справились более полусотни наших читателей. Точнее – 59 человек. Правда, отобрать призеров было нетрудно, ведь только восемь знатоков компьютерных игр дали ответы абсолютно на все вопросы! С помощью жребия мы выбрали троих победителей. Трехмесячная подписка на «PC ИГРЫ» достается МАКСИМУ ЗАХАРОВУ из Таганрога, а ЕКАТЕРИНА ГАВРИЛЕНКО (Хабаровск) и ЕВГЕНИЙ КРАВЧУК (с. Камень-Рыболов) получают новые игры от фирмы «1С»!

ИТОГИ КОНКУРСА
ГЛАВНЫЙ SIМУЛЯНТ

Конкурс, посвященный симулятору жизни Spore, удался на славу. Мы получили более пятисот ответов. Увы, правильными оказались далеко не все. Лишь десять участников не ошиблись ни разу! Ну а главный приз – замечательная консоль PlayStation Portable – досталась МАШАЛОВУ ЕВГЕНИЮ из далекого Владивостока. С чем мы его и поздравляем.

Правильные ответы:
1. А; 2. Б; 3. Г; 4. В; 5. А.

ИТОГИ КОНКУРСА
СУПЕРГЕРОЕВ

Зря мы думали, что «Конкурс супергероев» получился слишком сложным. Многие наши читатели отгадали секретные предметы, правда не всем удалось правильно определить их хозяев. И если законным владельцем очков супергероя почти все назвали Гордона Фримена, то банан супергероини поставил в тупик чуть ли не половину участников конкурса. Дамы и господа, ну при чем тут Worms?! Причиндалы обоих персонажей позаимствованы у лиц их же пола. А черви хоть и являются диморфизмическими существами (особи делятся на мужских и женских), но ни в одной компьютерной игре нет «червих» – в тех же Worms сражаются исключительно «мужики».

Момент истины: банан принадлежит очаровательной Кейт Арчер. Отдельные читатели не упустили возможности сально пошутить по поводу способа и места его применения… На самом деле все гораздо прозаичнее – сей фрукт использовался в No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way, чтобы сбивать врагов с ног.

Победителя мы выбирали случайным образом – чтобы никому не было обидно. Поздравляем ИЛЬЮ "worm2d" МЕЛЬНИКОВА из Татарстана с выигрышем полугодовой подписки на наш журнал!



ТЕЛЕВИЗОР НА СВАЛКУ?

ПРОГРАММЫ ДЛЯ ТВ-ТЮНЕРОВ

АВТОР: СЕРГЕЙ
И МАРИНА БОНДАРЕНКО

Когда мониторы были 14-дюймовыми, казалось, они никогда не заменят телевизор. Но прошло каких-то 10 лет – и все изменилось. Экраны стали большими и широкоформатными, а потому смотреть телепередачи на них стало необычайно комфортно. Все, что нужно, дабы превратить монитор в телевизор, – это ТВ-тюнер. Но купить его – полдела. Важно также подобрать программное обеспечение, поддерживающее пульт дистанционного управления, улучшить качество изображения, выполнить автоматическую запись телепрограмм в указанное время... Словом, сделать просмотр ТВ на компьютере максимально комфортным.

DSCALER 4.1.15

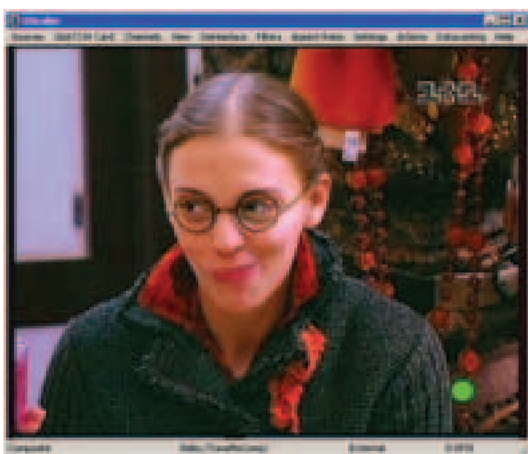
НАЗНАЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ: Для просмотра телепередач на компьютере
РАЗРАБОТЧИК: Группа независимых программистов
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: Freeware
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: deinterlace.sourceforge.net

Как правило, бесплатные программы создаются в том случае, если пользователя чем-то не устраивает приложение, которым он часто пользуется. Наверняка так было и с DScaler. Утилита снабжена огромным набором фильтров для коррекции изображения и наложения на него разнообразных эффектов. Схожих достоинств нет ни в одной другой подобной программе. Многие фильтры, использующиеся в DScaler, свойственны скорее видеоредакторам, нежели приложениям для просмотра телепередач.

Используя встроенные средства программы, можно избавиться от шумов, навести резкость, выполнить цветокоррекцию и т.д. Эти особенности будут вдвойне полезны при плохом приеме. Кроме того, есть фильтры для получения разных эффектов, например зеркального отображения картинки на экране. Стоит отметить и Logo Killer – фильтр, предназначенный для устранения логотипа телеканала. Он размывает изображение в области логотипа, накладывает на него «заплатку» или просто маскирует, пытаясь подстроиться под изменяющуюся картинку на экране. Такой фильтр очень полезен при записи, когда значок в углу может испортить впечатление от видео.

DScaler поддерживает управление с клавиатуры при помощи горячих клавиш. Разработчики также подумали о том, что зритель может случайно нажать на одну из них и переключить канал в самую неподходящую секунду. Например, когда твоя любимая команда забивает гол сопернику. В таком случае управление с клавиатуры можно попросту блокировать. Пока блокировка включена, управлять DScaler можно только мышью.

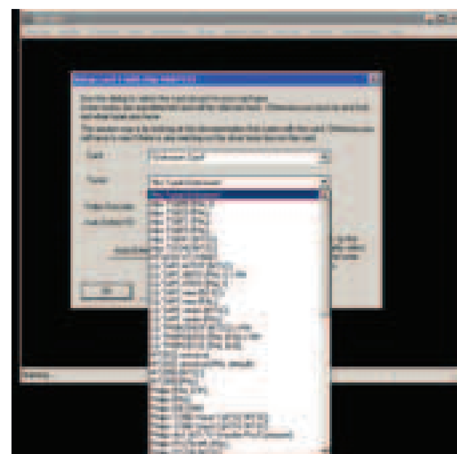
Чтобы программа работала с тюнером корректно, DScaler должен распознать тип устройства. Это происходит сразу же после установки. Ты можешь выбрать свою модель тюнера из внушительного списка, а если ее там не окажется, положиться на результаты автоматического анализа устройств. DScaler сама попытается определить, к какому устройству из имеющихся в базе ближе твой тюнер.



DScaler легко устранит эффект расчески.



DScaler содержит фильтры на все случаи жизни.



Перед началом работы с DScaler отыщи свой тюнер в списке.



Внешний вид flyDS каждый может выбрать по вкусу.

FLYDS 2.0 BETA 2

НАЗНАЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ: Для просмотра ТВ на компьютере
РАЗРАБОТЧИК: ASVzzz Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: Shareware, 26 евро
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: www.asvzzz.com/flyds.htm

Одно из главных достоинств flyDS – она практически безошибочно определяет основу, на которой построена работа ТВ-тюнера, и потому подбирает наилучшие параметры. Таким образом, установив программу, ты сможешь сразу смотреть телевизор. Не нужно настраивать тюнер, слушать шипение и любоваться рябью.

При просмотре телепередач на экране монитора часто можно увидеть неприятные искажения. Чем динамичнее картинка, тем более заметным становится этот дефект. Он проявляется в том, что на контурах объектов образуются зубчатые неровности. Их появление обусловлено способом передачи изображения, при котором на экране отображаются поочередно строки текущего и следующего кадров. Если сцена быстрая, то расхождения между строками очень заметны. В результате возникает так называемый эффект расчески, или интерлейсинг.

Во flyDS реализован прекрасный алгоритм избавления от этого недостатка. Создатели программы разработали собственный метод борьбы с интерлейсингом, когда частота изображения искусственно увеличивается. В итоге кадры сменяются плавно, исчезают угловатости.

Еще одна интересная возможность flyDS – использование эффектов перехода при переключении каналов. Картинки не просто беспорядочно мелькают, но замещают одна другую. Выезжают из-за края, появляются посреди экрана и т.д.

Многие смотрят телевизор, не отрываясь от основного занятия, скажем от просмотра сайтов в интернете, и оставляя на экране маленькое окошко. Используя flyDS, это окошко можно легко перемещать в любое место экрана.

В современных плеерах разрешено менять внешний вид окна при помощи скинов. А поскольку flyDS – тоже плеер, но только «телевизионный», создатели программы не забыли об этой возможности. Обложки меняют не только цвет окна, но и расположение клавиш, форму границ и другие параметры, а некоторые из них имитируют оболочки других программ. Например, скин сделает flyDS похожей на Winamp или файловый менеджер Far. Выбрать обложку по душе среди сотен предложенных можно на официальном сайте flyDS (**www.asvzzz.com/skins.htm**).



flyDS сама определяет тип тюнера.



flyDS может переключать каналы с использованием эффектов перехода.



AVERTV 5.3: ТАК ЛИ ПЛОХ СТАНДАРТНЫЙ СОФТ?

Как ты уже мог убедиться, многие приложения для ТВ-тюнеров стоят денег, причем немалых. Поэтому, прежде чем ставить альтернативный софт, изучи программу, которая поставляется вместе с устройством. Если она работает без сбоев и ее возможностей хватает для комфортного просмотра ТВ, то другие и не понадобятся. К примеру, тюнеры AverMedia комплектуются отличной программой AverTV.

Во время установки программа спросит, в какой стране ты живешь. И вовсе не из любопытства – от этого зависит формат телевещания: NTSC, PAL, SECAM. Также AverMedia поможет составить список каналов – придется запустить сканирование диапазона. Впрочем, если хочешь добавить канал вручную, укажи его частоту.

В AverTV есть достаточно удобный планировщик заданий. Он пригодится, если ты не хочешь пропустить футбольный матч или телепередачу, которая будет идти, когда тебя не будет дома. Программа может начать и завершить работу в указанное время. Перед тем как запустить планировщик, проверь общие параметры записи в настройках. Ты увидишь, сколько свободного места доступно на каждом диске. Если собираешься записывать длинные передачи, лучше разбей файл на части. В этом случае программа будет создавать новый файл каждый раз, когда размер предыдущего достигнет 650, 700, 750Мб или 4Гб.

Поскольку к тюнерам от AverMedia обычно прилагаются пульты дистанционного управления, AverTV с ними отлично работает. Если хочешь управлять тюнером не с пульта, а с клавиатуры, используй горячие клавиши. По умолчанию они предназначены для всех основных действий: выбора каналов, выключения звука, стоп-кадра и т.д. При желании можно изменить все сочетания. Для этого используй соответствующую вкладку в настройках программы.

Когда ты хочешь убить вечер за просмотром телевизора, но не удается найти ничего интересного, ты начинаешь переключать каналы. Специально на такой случай в AverTV предусмотрен обзор всех передач в специальной таблице.

Последнюю версию AverTV всегда можно отыскать на официальном сайте (www.aver.com/mpd/support/download/download.html). Обязательно обрати внимание на то, чтобы скачиваемая версия предназначалась именно для твоего тюнера, иначе программа будет работать некорректно.

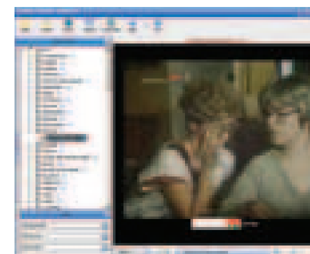
ChrisTV выпускается в трех версиях.



CHRISTV PROFESSIONAL 5.01

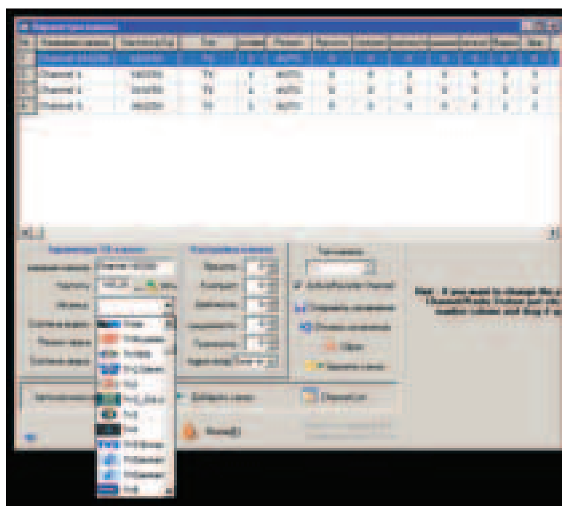
НАЗНАЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ: Для просмотра ТВ на компьютере
РАЗРАБОТЧИК: Chris P.C.
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: Shareware, $60
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: www.chris-tv.com

Зачем заставлять пользователя платить за ненужные ему функции? Таким вопросом задались создатели ChrisTV и сделали целых три версии программы: бесплатную с базовыми возможностями, ChrisTV Standard для записи телепередач и профессиональную, в которой можно работать одновременно с несколькими устройствами захвата, использовать расширенный планировщик заданий, записывать сигнал с радио и т.д.
ChrisTV успешно подавляет эффект расчески, причем несколькими способами. Например, ты волен применить дополнительный модуль Deinterlace Filter, который можно скачать с официального сайта программы (**www.chris-tv.com/files/deinterlace_filter.exe**). Еще один способ – воспользоваться фильтром FFDShow, дающим добрые плоды, но достаточно сильно нагружающим систему. Из-за чего порой случается небольшая рассинхронизация звука и видео.
Создатели ChrisTV включили в программу ряд функций, которые делают просмотр телепередач очень комфортным. Например, часто при переключении каналов в течение пары секунд слышен резкий шум. В ChrisTV его нет, поскольку в этот момент программа отключает звук на ПК.
Когда ты смотришь телепередачи в полноэкранном режиме, часы на рабочем столе не видны, поэтому за временем следить довольно трудно, если только рядом с монитором не стоит будильник. В ChrisTV время отображается в верхнем правом углу экрана, благодаря чему ты не пропустишь передачу, которая должна начаться на другом канале.
Даже такая нехитрая возможность, как навигация по каналам, в ChrisTV необычна. Для каждого канала разрешается выбрать логотип и придумать название. Символы популярных каналов в ассортименте представлены в библиотеке программы. ChrisTV можно поручить и переключение каналов. При включении автоматического режима он будет переключать каналы с определенной частотой, а тебе останется только вовремя ее остановить.
При использовании функции «мозаика» ты увидишь на экране картинки сразу с нескольких каналов. В настройках ChrisTV можно выбрать количество каналов, за которыми ты хочешь следить: от 4 до 25, а также указать частоту их обновления.
Запись видео – одна из самых важных особенностей ChrisTV. Ей разработчики уделили особое внимание. Видео можно сохранять с помощью любых установленных в системе аудио- и видеокодеков в форматы avi или mpeg. Чтобы каждый раз не выставлять параметры кодирования заново, сохрани их.
В дальнейшем записи пригодятся при просмотре передач разного содержания. Например, если ты боишься пропустить спортивные новости, вряд ли стоит использовать высокое разрешение и битрейт, а вот для видеоклипа лучше выбирать низкую степень сжатия. Однажды создав два профиля: «новости» и «клипы», ты больше не будешь задумываться о настройках.
Перед сохранением захваченный с тюнера видеопоток можно обрабатывать «на лету». Например, если нужно избавиться от эффекта расчески, включи соответствующий фильтр. Также доступна запись отдельно красного, зеленого и синего каналов изображения, инвертирование цветов, наложение других эффектов.

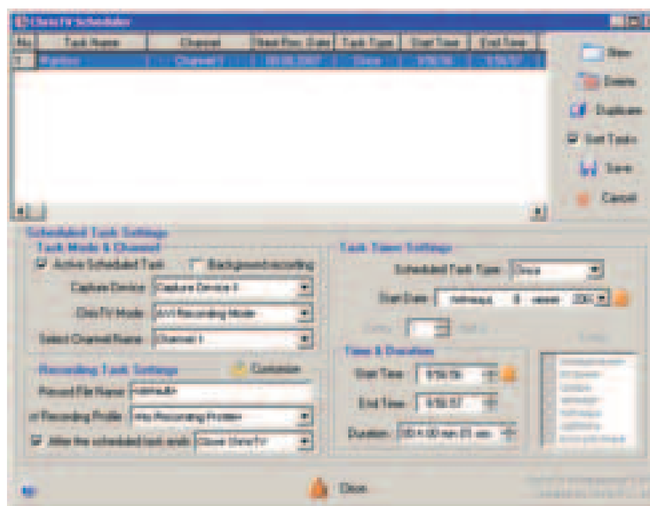


ОНЛАЙНОВОЕ ВЕЩАНИЕ – АЛЬТЕРНАТИВА ТВ-ТЮНЕРУ

Телевидение на компьютере – это отлично, скажут многие из вас, но что делать, если на покупку тюнера нет денег? Смотреть передачи через интернет! Все, что для этого нужно, – специальная программа и достаточно высокая скорость передачи данных (не менее 256 Кб/с). В принципе можно найти телеканалы, для которых хватит и 128 Кб/с, но экран при этом будет совсем уж крошечным.
Одна из лучших программ для просмотра онлайнового телевидения – Online TV Player 3.0 (www.onlinetvplayer.com). Она поддерживает более 800 бесплатных каналов. В окне приложения они разбиты по географическому признаку, благодаря чему ты легко найдешь русскоязычные среди сотен других.
Ты, вероятно, замечал, что на сайтах разных телекомпаний можно просмотреть последние выпуски новостей или других передач непосредственно в окне браузера. Использовать Online TV Player, несомненно, удобнее. Во-первых, все каналы собраны вместе, во-вторых, тебе не придется смотреть рекламу и закрывать всплывающие окна.
В базе Online TV Player есть не только телеканалы, но и радиостанции, вещающие через интернет, поэтому, если надоест смотреть телевизор, можешь послушать музыку. Вряд ли из 1500 радиостанций ни одна не придется тебе по душе.



В ChrisTV для каждого канала можно выбрать иконку.



Планировщик заданий запишет передачу в указанное время.

Летний зной

В каких-то небесных канцеляриях было установлено, что лето – пора отдыха и тотального затишья. Не работают школы, пустуют институты, офисные работники расслабляются на пляжах под огромными зонтами. Игровая индустрия замирает – нет спроса, значит можно сократить и предложение. Идеальное время для разработчиков третьих, четвертых и пятых эшелонов выбросить на рынок свои «шедевры», авось кто и заметит. Крупные разработчики и издатели обычно напряженно молчат: осенью все взорвется релизами разной степени блокбастерности. Ну а пока мы мерно покачиваемся на тихой волне и предоставляем тебе возможность полюбоваться дарами лета. Начнем, пожалуй, с демо-версии ***Overlord***, игры, которая нам особенно симпатична сейчас. Все дело в ее очаровательной подоплеке: ты играешь роль злобного властелина, разрушающего опостылевшие светлые замки и пасторальные деревеньки. Только здесь, встав во главе армии настоящих чертей, ты можешь хорошенько попортить жизнь всем этим добреньким рыцарям. Смотри частичку этого шедевра в разделе демо-версий.

Кроме того, любопытные экспонаты тебя ожидают в мире видеорецензий. Скажем, подробности о шикарном экшене ***Lost Planet: Extreme Condition***, его приставочном прошлом и компьютерном настоящем. Или ***Colin McRae: DIRT***, новой серии знаменитого раллийного симулятора, покорившего сердца миллионов любителей ревущих моторов по всему миру.

Раздел модификаций хранит любопытную работу ***Zombie Master beta v1.1.1***, превращающую ***Half-Life 2*** в настоящий ужастик с толпами зомби и спасающихся от них людей. Причем ты можешь принять и ту и другую сторону! Прятаться от оживших мертвецов, баррикадируя окна и двери, или разрывать на кусочки этих жалких человечков, что смешно кричат и бегают? Решать тебе.

Конечно, в данном вступлении не перечислить всех прелестей диска – shareware-игры, программы, ролики, интервью, новые карты и дополнения для самых популярных игр на самый взыскательный вкус ждут своего исследователя.

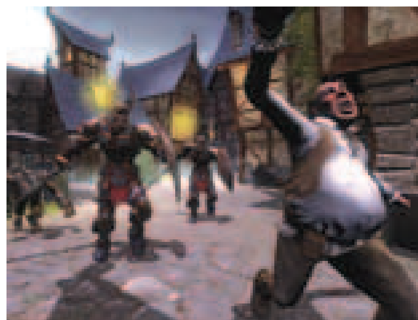
И не пропусти **«Курсор»** – первый в мире аудиоподкаст, посвященный компьютерным и видеоиграм!

По техническим причинам часть дисков, прилагавшихся к журналу «РС ИГРЫ» № 07 (43), были выпущены с заводским браком. Мы приносим свои извинения всем читателям. Если вы столкнулись с подобной проблемой, отправьте нам бракованный диск по почте (119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44–45, ООО «Гейм Лэнд») – и мы заменим его на новый.



OVERLORD

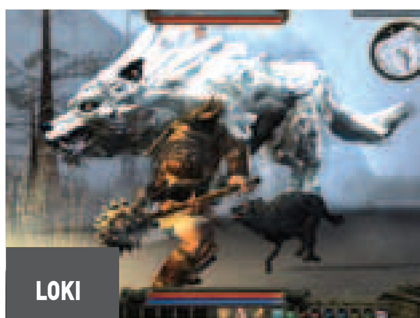




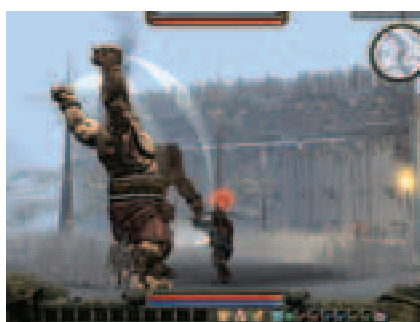


Демо-версия игры Overlord позволит каждому геймеру почувствовать себя настоящим злодеем, которому суждено стать повелителем мира. Действие демо разворачивается в Темной башне, там игроки смогут обучиться управлению чертиками. Эти вредные создания будут помогать преодолевать различные препятствия, уничтожать противников и все, что только попадется им на пути. Кроме того, доступна одна локация, где свой путь властелина зла можно начать с умерщвления беспомощных овец. Далее предстоит сразиться с вооруженными карликами (лучше всего подождать, когда вражеские солдаты спрячутся в сухой траве, после чего запустить туда небольшой огненный шар). Все встречающиеся механизмы следует приводить в действие с помощью верных слуг, а если кто-то из них погибнет, можно призвать новых через специальные ворота. Первым серьезным монстром станет огромный мясник, победа над которым – настоящее испытание. Отличная графика и обилие комичных ситуаций с чертями, которые с веселым улюлюканьем надевают на головы тыквы, катаются на овцах и шалят в свое удовольствие.

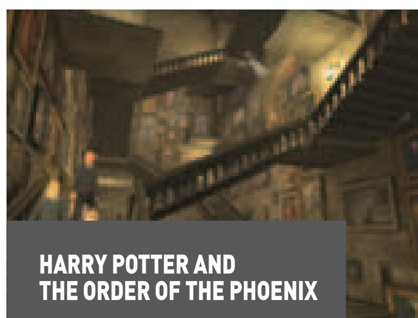
LOKI



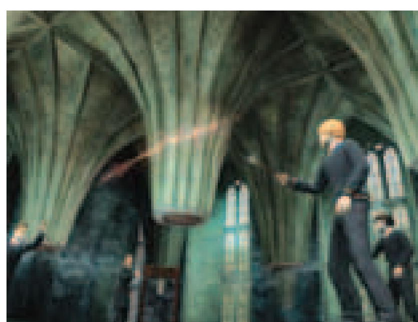
Французская демо-версия Loki открывает перед геймерами вселенную мифов и древних легенд. Из четырех персонажей открыт один – Викинг, которого можно развить аж до двадцатого уровня. Вначале предстоит выполнить несложное задание по уничтожению проникших в город разбойников. В арсенале героя имеется булава с шипами, от ударов которой противники не просто падают на землю, а буквально разлетаются на куски. Кроме того, в сражениях с неприятелем помогут три доступных боевых приема. Отличительной особенностью Loki является генерируемая «на лету» архитектура уровней, доспехов и магии. Блуждать по заснеженным локациям, сражаться с волками, птицами и различными чудовищами геймеры смогут около двух часов. Кстати, когда твой персонаж заработает немного денег, не забудь наведаться в деревенскую кузницу и увеличить убойную мощь своего оружия. Отличная графика и орды монстров ждут поклонников жанра экшн/RPG.



HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX



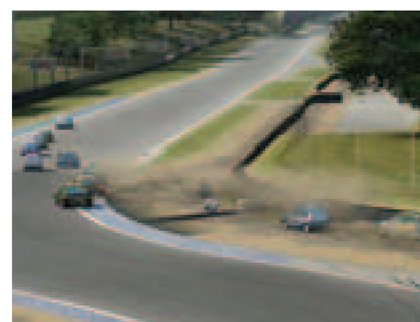
Electronic Arts предлагает геймерам ознакомиться с новыми приключениями Гарри Поттера в демо-версии Harry Potter and the Order of the Phoenix. Белая сова покажет игрокам некоторые локации Хогвартса, еще более детализированного по сравнению с предыдущими частями. Играть, понятно, предстоит за юного очкарика – выполнять определенные задания, выслушивать различные истории и участвовать в мини-играх. В одной из них необходимо одолеть соперницу, выкидывая шары за пределы нарисованного круга. Обследовать окрестности магической школы и общаться с ее обитателями можно около пятнадцати минут, после чего, увы, придется начинать заново. Однако этого вполне достаточно, чтобы поклонники смогли сравнить игру с одноименной книгой и фильмом. Отличная графика и прекрасно прорисованные герои, движения волшебной палочки точно повторяют движения мышки, так что с применением заклинаний не должно возникнуть проблем.



LIVE FOR SPEED S2



Полная пробная версия культового в определенных кругах автосимулятора Live for Speed S2 будет отличным подарком игрокам, ценящим прежде всего реалистичную физику. Доступна одна трасса, где можно вдоволь покататься по крутым поворотам и скоростным прямым. На выбор геймерам предоставлены три машины. Открыт солидный тренировочный режим, в котором предстоит выполнять определенные задачи, например объезжать препятствия или вовремя тормозить перед стеной. Отлично сделана модель износа шин и повреждений автомобиля. Довольно интересно выглядит управление машиной, повороты осуществляются посредством движения мышкой. Кстати, если нажать на газ, транспортное средство не двинется с места, пока не отжато сцепление. Лучше всего воспользоваться рулем с педалями, Live for Speed S2 поддерживается большинством известных моделей. Запускай демо-версию и решай, стоит ли оплачивать лицензию полной версии.

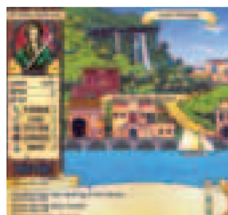




SHAREWARE/FREEWARE

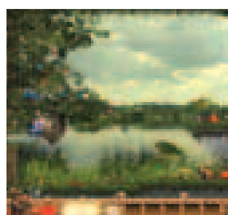
TRADEWINDS 2

В этой игре ты должен осуществлять торговлю предметами, купленными в самых удивительных и опасных уголках земли. На полученные деньги следует модернизировать свой корабль и приобретать новое оружие, ведь на пути встречаются пираты. Игроки будут исследовать загадочные поселения, где можно найти таинственные артефакты или встретить бандитов.



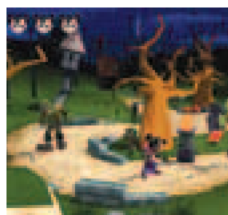
BRAVE DWARVES 2

Мистические приключения двух храбрых карликов, которые должны спасти свой город и разыскать сокровища в лесах, темницах и опасных лабиринтах. На выбор персонажи: Фредерик и Ховард. Первый является магом, второй – отважным воином. У каждого класса можно усовершенствовать навыки с помощью монет и драгоценных камней.



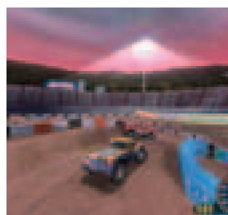
DRACULA TWINS

Дракула по имени Кунт был похищен коварным доктором, желающим из его крови сделать для себя эликсир жизни. Близнецы Драк и Дракана должны освободить отца, добравшись до лаборатории через кладбища и подземелья с самыми разными монстрами. У каждого персонажа свои способности, силу которых можно увеличить, собирая кристаллы с кровью.



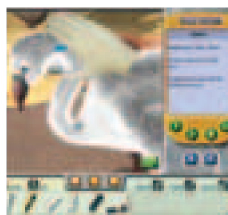
OFF ROAD ARENA

Аркадные гонки по бездорожью с прекрасной графикой и увлекательным геймплеем. Доступны девять машин, несколько трасс, имеется возможность играть вдвоем на одном компьютере или вшестером в многопользовательском режиме. Отличная физика и модель повреждений. Бешеные скорости и пыльные дороги ждут любителей адреналина.



ZOO VET

В этой игре геймеры смогут обзавестись собственным зоопарком. Предстоит следить за животными, подбирать им рацион питания, лечить их от различных заболеваний, проводить хирургические операции, используя специальные медицинские инструменты, и многое другое. Количеству собранных зверушек позавидовал бы даже Ной.





SOFT

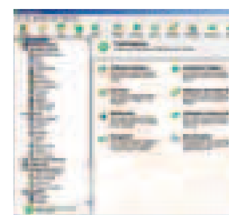
WEBCOPIER 4.5.1

Мощная программа, которая позволяет скачивать сайты, отдельные их разделы и странички, а затем просматривать их во встроенном браузере без необходимости подключения к глобальной сети. Загружать можно не только тексты, но и картинки, видео, музыку и другие файлы. Различные опции позволяют детально настроить процесс скачивания, имеется возможность указывать имя пользователя и пароль к определенным сайтам. Удобный интерфейс.



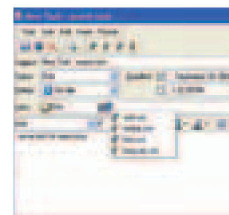
FRESH DIAGNOSE 7.60

Бесплатная программа, с помощью которой можно провести диагностику и тестирование компьютера, а также отдельных его компонентов вроде жесткого диска, оперативной памяти, видеокарты, процессора, материнской платы и др. Кроме того, Fresh Diagnose выдает информацию о запущенных приложениях, подключенных девайсах, установленных драйверах и кодеках, загрузке памяти, настройках оборудования и т.д. Интуитивный интерфейс.



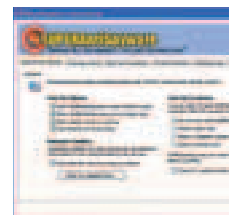
EASY NOTES 5.05

Программа поможет не забыть о важных событиях. Easy Notes представляет собой удобный менеджер напоминаний. По умолчанию сообщения выглядят как желтые бумажки, прилепленные в разных уголках рабочего стола или поверх всех окон. Можно настроить частоту их появления, время, сигналы и многое другое. Имеются уже готовые шаблоны. Простая и эффективная программа.



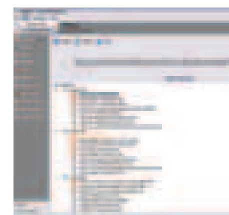
SUPERANTISPYWARE FREE 3.9.1008

Бесплатная программа, которая позволяет просканировать жесткие диски, реестр, память и другие области компьютера на наличие вредоносного софта и безопасно удалить его с компьютера. Также SUPERAntiSpyware Free способен восстановить настройки соединения с глобальной сетью, повысить уровень безопасности Internet Explorer, в реальном времени заблокировать скачивание зараженных файлов и т.д. Приятный интерфейс.



SPYBOT-SEARCH & DESTROY 1.5.1.12 BETA

Бесплатная утилита позволит оградить твой компьютер от шпионских и рекламных модулей, так любящих показывать назойливые баннеры во многих программах. После сканирования системы SpyBot-Search & Destroy удаляет рекламу и по возможности заменяет ее пустыми блоками. Кроме того, можно очистить историю посещений сайтов, поработать с разделами реестра и т.д.



ТРЕЙЛЕР GRAND THEFT AUTO IV

Как мы уже говорили, выход второго трейлера Grand Theft Auto IV оказался громким событием на фоне общего информационного безрыбья. Так или иначе трейлер позволяет получить ответы на самые разнообразные вопросы. Разработчики позволили нам лучше рассмотреть главного героя, разглядеть Liberty City и узнать подробности некоторых сюжетных событий, которые произойдут в игре.



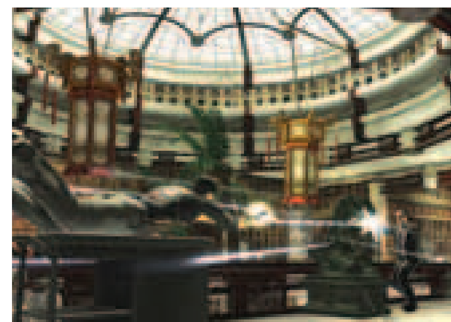
ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

В интервью с ведущими разработчиками одной из самых многообещающих игр этого года ты сможешь узнать массу новой информации. Грант Колльер, глава студии Infinity Ward, рассказывает о том, почему было принято решение перенести игру из традиционного сеттинга Второй мировой войны в современность, с какими проблемами пришлось столкнуться разработчикам и какой в результате окажется четвертая часть легендарного сериала.



ПОДРОБНОСТИ STRANGLEHOLD

Ведущие разработчики чумового экшена Stranglehold делятся подробностями своего проекта. В частности, они раскрывают секреты необычайно зрелищного игрового процесса и рассказывают о том, какие средства пришлось для этого привлечь. Уже сейчас можно предсказать, что по уровню динамичности Stranglehold не уступит лучшим фильмам самого Джона Ву, который, кстати, принял в создании игры самое деятельное участие.



КИБЕРСПОРТ

Центральным событием месяца стал крупнейший европейский турнир по компьютерным видам спорта Electronic Sports World Cup 2007, в котором, конечно, принимает участие и сборная команда России. На этот раз нашу страну представляют такие маститые спортсмены, как Virtus.pro и Begrip Gaming в Counter-Strike среди мужчин, Megapolis в CS среди женщин, а также Deadman в дисциплине Warcraft III: The Frozen Throne и Cooller в номинации Quake 4. Пока я пишу эти строки, в самом сердце Франции, в Париже, все эти достойные сыны России защищают цвета нашего флага. Тебе же, дорогой читатель, удастся увидеть все записи боев с участием отечественных звезд, если ты заглянешь в рубрику «Киберспорт», а также будешь использовать для просмотра записей отличный проигрыватель Seismovision, последняя версия которого уже ждет тебя на диске.



АУДИОПОДКАСТ



Мы предлагаем вашему вниманию шестой выпуск аудиоподкаста «Курсор». «Курсор» – это первый в мире аудиоподкаст, посвященный компьютерным и видеоиграм. Некоторое время назад мы решили попробовать делать регулярные аудиоприложения для сайта www.gameland.ru. Мы попробовали – и... нам понравилось! Для тех, кто до сих пор еще не успел ознакомиться с новым форматом новостей, мы поместили шестой выпуск аудиоподкаста на диск.

Из этого выпуска ты узнаешь, что игра BioShock отправилась на русскую локализацию, услышишь подробности о выходе игры Overlord и сможешь оценить сюрприз, который компания Nintendo готовит для всех пользователей приставки Wii. Кроме того, в шестом выпуске аудиоподкаста прозвучит интервью с Анатолием Норенко. Он поделится с тобой подробной информацией об очередной выставке GameX, которая состоится уже... в сентябре этого года!

Слушай аудиоподкасты и будь всегда в курсе актуальных событий игровой индустрии!

НОВОСТИ

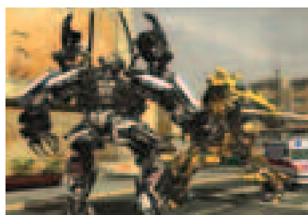


Игровая индустрия вступила в мертвый сезон. Количество сенсаций и громких анонсов резко сократилось, чем охотно пользуются разработчики и издатели третьесортных проектов. На их фоне, конечно, не мог остаться незамеченным второй официальный трейлер ***Grand Theft Auto 4***. Как мы уже говорили, компания **Rockstar** до сих пор не анонсировала версию игры на PC, тем не менее сомневаться в том, что рано или поздно это произойдет, не приходится. Второй трейлер оказался информативнее первого, и, конечно, армия поклонников разобрала каждый его кадр по косточкам. В принципе при наличии элементарной наблюдательности уже сейчас можно легко понять, о чем будет Grand Theft Auto 4. Несмотря на общий информационный спад, есть и другие новости. В этом номере мы расскажем тебе о таких проектах, как: ***Anderson & The Legacy Of Cthulhu***, ***Rise of the Argonauts***, ***Dungeon Runners***, ***Hellgate: London***, ***Medal of Honor: Airborne***, ***Fury***, ***The Escape from Paradise City***, ***Race 07***, ***Ultima Online: Kingdom Reborn***, ***Helldorado***, ***Penny Arcade: Adventures***.

РЕВЬЮ

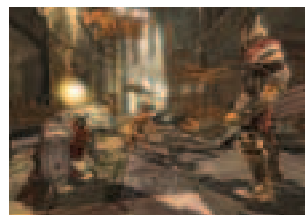
TRANSFORMERS: THE GAME

Как не сложно догадаться, игра Transformers: The Game разрабатывалась по мотивам одноименного фильма и появилась одновременно с его выходом на экраны кинотеатров. К сожалению, рекомендовать проект Activision можно лишь самым преданным поклонникам самого фильма. Выяснилось, что защищать Землю, сражаясь на стороне автоботов, или уничтожать человечество на стороне Дисептиконов крайне скучно. Transformers: The Game не хватает динамики и глубины игрового процесса. Разочаровывает и графика: в 2007 году можно вполне рассчитывать на куда более технологичные проекты. В итоге Transformers: The Game пополняет серенький список игр по кинолицензиям.



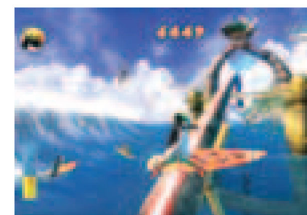
OVERLORD

«Хорошо быть плохим». Скольким из вас знакома эта фраза? Ровно десять лет назад вышел несравненный Dungeon Keeper, доказавший, что быть плохим не только хорошо, но еще и весело. В кои-то веки в задачи игрока входило не спасение мира, а уничтожение отдельно взятой его части. Доброй части. И хотя Overlord не дает в полной мере почувствовать себя злым властелином, определенная доля шарма ему присуща. Начиная от истребления беззащитных овечек и заканчивая схватками с отнюдь не добрыми противниками, Overlord цепко держит внимание игрока, не давая отвлечься ни на минуту. Ты наивно полагаешь, что добро, как обычно, победит? Только не сегодня...



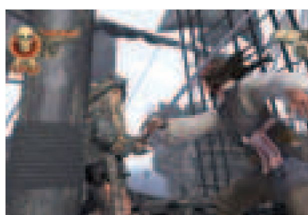
SURF'S UP

Еще одна игра по лицензии, обзор которой вы найдете на диске этого номера «PC ИГР», оказалась на удивление неплохой. В принципе удовольствие от нее смогут получить не только поклонники мультфильма «Лови волну», но и все геймеры, которые ценят качественные веселые аркады. Серфинг с пингвинами оказался на редкость увлекательным занятием. И уровень реализма здесь не главное – на первое место выходит динамика гонки и соответствующий ей азарт. При этом для своего жанра игра Surf's Up выглядит очень здорово. В итоге перед нами отличное развлечение, которое способно увлечь на срок куда более продолжительный, чем пара вечеров.



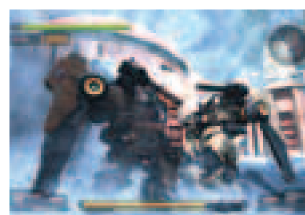
PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END

Есть мнение, что пользователей PC надули. Версия игры Pirates of the Caribbean: At World's End на PC отличается от версий на next-gen-консолях, как небо от земли. Однако дело не ограничивается крайне бедной графикой, доставшейся проекту от PS2-версии. Вялый игровой процесс не спасают ни ссылки на известнейший фильм с Джонни Деппом в главной роли, ни даже пиратский сеттинг, который всегда пользовался большим успехом у игровой аудитории. В результате Pirates of the Caribbean: At World's End не хватает элементарной глубины геймплея, проект больше похож на стандартную поделку по кинолицензии.
А ведь когда-то казалось, что эта игра достойна большего, потенциал был огромный...



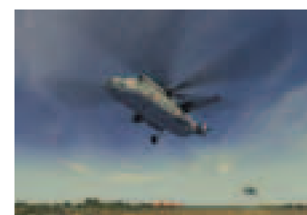
LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Можно не сомневаться, что порт игры Lost Planet: Extreme Condition с Xbox 360 займет достойное место на полке всех поклонников динамичных экшенов. Напомним, что версия игры на приставке произвела небольшой фурор: высочайшее качество игрового процесса, великолепная графика и совершенно невероятный дизайн предопределили успех Lost Planet: Extreme Condition. Собственно, версия на PC никак не пострадала. Надо отметить, что разработчики предоставили нам возможность выбора запуска игры под DirectX 9.0 или DirectX 10.0. Так что пользователи Windows Vista получили небольшой бонус в виде дополнительных графических наворотов. Однако надо отметить, что и версия игры под DirectX 9.0 выглядит более чем достойно.



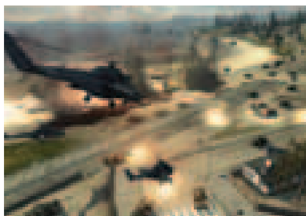
ENEMY ENGAGED 2

Иногда приходится уделять внимание и таким играм. Сразу по нескольким причинам. Во-первых, вертолетных симуляторов нынче не так уж и много, а изголодавшиеся фанаты жанра Enemy Engaged 2 все равно не пропустят. Во-вторых, это наследница очень даже неплохой игры Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum. К сожалению, оказалось, что вторая часть не просто наследница, а более или менее точная копия своей предшественницы. Практически все разработчики оставили без изменений. Не изменилась ни физическая модель, ни авионика, ни сам игровой процесс. Даже уровень графики остался прежним, образца 2000 года. Разве что текстуры были переработаны. Что получилось в результате и как следует воспринимать подобные игры в 2007 году, мы расскажем в нашем видеообзоре.



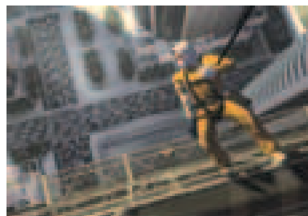
WORLD IN CONFLICT

Вертолеты, атака с воздуха, взрывы, земля в огне, бла-бла-бла. Лишь имя разработчика заставляет думать о том, что нас ждет увлекательная стратегия в реальном времени на вольную тему «Холодная война между СССР и США». Опыт создателей Ground Control убеждает, что мы получим достаточно качественную игру, хотя некоторые моменты не могут не настораживать уже сейчас. Например, до сих пор разработчики так и не продемонстрировали реальный игровой процесс, ограничившись эффектными «съемками» боевых действий, которые хоть и красивы, но для игры вряд ли могут быть пригодны. С другой стороны, информации о геймплее хватает, и мы делимся ею в нашем видеопревью.



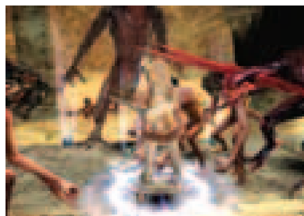
KANE & LYNCH: DEAD MEN

В начале этого года сюжетом игры Kane & Lynch: Dead Men заинтересовалась киностудия Liongate, а это о чем-нибудь да говорит. Идейный продолжатель суперхитового сериала Hitman от Eidos действительно остается одним из самых любопытных проектов этого года, притом что информации об игре на данный момент не так уж и много. Главными героями станут два отморозка – Кейн и Линч, которым придется выполнить несколько десятков деликатных поручений по всему миру. В частности, нужно убивать людей, похищать людей, пытать людей… В выпущенных роликах игра выглядит действительно очень жестокой, а подробнее мы расскажем о ней на диске.



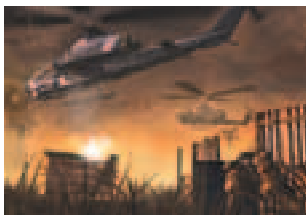
THE SWORD OF THE NEW WORLD: GRANADA ESPADA

Благодаря стараниям компании Gravity CIS нашему автору удалось поучаствовать в закрытом бета-тестировании игры The Sword of the New World: Granada Espada. Напомним, что это один из самых многообещающих и необычных MMO-проектов текущего года от компании imcGames, в которой в том числе трудятся разработчики популярнейшей Ragnarok Online. Издатели Granada Espada уже неоднократно позволяли себе смелые утверждения о том, что проекту суждено стать идеальной игрой, мечтой любого геймера. Теперь у нас появилась возможность хоть отчасти проверить эти обещания. Знаешь, мы действительно в них верим.



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Разработчики Call of Duty 4: Modern Warfare изменили своему излюбленному, но уже изрядно надоевшему пользователям сеттингу Второй мировой войны и посвятили четвертую часть легендарнейшего сериала вымышленным событиям современности. Ключевым персонажем игры станет наш соотечественник, мечтающий о восстановлении СССР со всеми его тоталитарными бонусами и, чтобы отвлечь внимание общественности от происходящего в России, развязывающий военный конфликт на Ближнем Востоке. Термоядерный, между прочим, коктейль – угроза с востока и из страны снега и медведей. Создатели утверждают, что, несмотря на изменившийся сеттинг, игра разрабатывается в лучших традициях серии Call of Duty.



TABULA RASA

MMORPG чаще всего ассоциируется с фэнтезийным сеттингом, что неудивительно: подавляющее большинство игр этого жанра обитают именно в фэнтези-мирах. Однако sci-fi-стилистика Tabula Rasa далеко не единственная особенность игры. Примечательно то, что над ней трудится знаменитый Ричард Гэрриот, создавший известнейшую Ultima Online. В игре нам предложат защитить Землю от порабощения инопланетными захватчиками. Не приходится сомневаться, что мы имеем дело именно с RPG, однако временами игра очень напоминает классический 3D-экшен. Это, впрочем, скорее достоинство, чем недостаток Tabula Rasa. Динамичные сражения и яркие спецэффекты вполне способны обеспечить игре толпы поклонников по всему миру.



MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

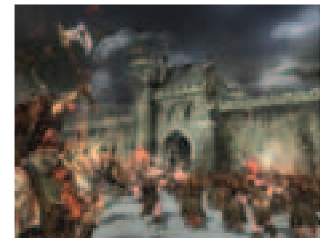
Mercenaries 2: World in Flames – взрывной экшен от Pandemic Studios, который помимо симпатичной графики и потрясающих взрывов предложит нам огромное количество тактических возможностей. Порой, кажется, что в этой игре нет совершенно ничего невозможного. Можно взобраться по орудию на танк, швырнуть в люк гранату и, очистив место «у руля», продолжить движение! Можно с помощью специального приспособления забраться в кабину летящего вертолета, выбросить оттуда пилота и с удобством устроиться на его месте. Согласись, никогда раньше ничего подобного нам делать не разрешали. Так ли это на самом деле, мы расскажем (и покажем!) тебе в нашем видеопревью.

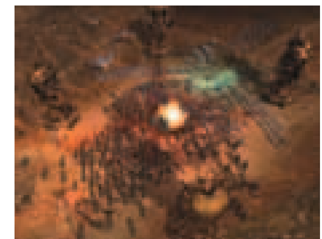


PATCHES

WARHAMMER: MARK OF CHAOS V1.72 EN

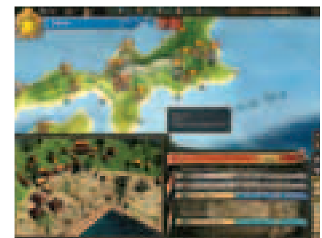
Патч добавляет новые опции в мультиплеер: Friendly Fire, No Hero, No Siege, No Mercenaries, No Items и др. Исправлено большое количество ошибок. Изменены параметры некоторых типов защиты и заклинаний. Теперь навык Supernatural Resilience на 5% снижает шанс атакующего попасть в цель.

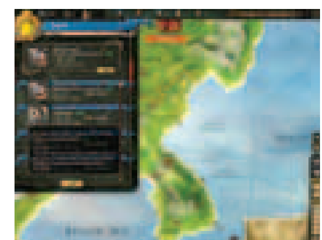




EUROPA UNIVERSALIS III V1.3 RU

Europa Universalis III – почти идеальная игра. Поэтому патч скорее корректирует игровой баланс и вносит в него кое-какие изменения. Так, например, более сильные полки теперь всегда находятся в центре боевой линии, а вместо казарм лимит снабжения увеличивают крепости. Колония не может больше стать центром торговли, это доступно только городам. Основной вклад в победу в войне внесут оккупированные провинции.





ЛУЧШИЕ МОДЫ НА DVD

ZOMBIE MASTER BETA V1.1.1

Тема борьбы с зомби не раз поднималась в модах для Half-Life 2, но еще ни одна работа не была одновременно такой страшной и веселой. Для игроков, выступающих на стороне людей, Zombie Master является самым настоящим ужастиком, с атмосферой, которой конкуренты могут только позавидовать. Ни о каких респаунах или аптечках речи нет, жизнь на раунд всего одна, и ею придется дорожить. Более того, наблюдаются перебои с оружием, и в начале раунда придется искать себе хоть какое-то вооружение, дабы не бороться голыми руками. В Zombie Master нередки ситуации, когда оставшимся в живых приходится устраивать баррикады, чтобы хоть как-то сопротивляться армии зомби, наседающих со всех направлений. Но есть сторона, которая никакого ужаса не испытывает, – зомби. Ими управляет игрок, и для него мод-ужастик превращается в некое подобие Dungeon Keeper. Вселяться в тела зомби он не способен, зато руководить атакой – сколько угодно. Получилось управление нежитью не только интересным, но и веселым.



DTM 2007 1.0

Кольцевые чемпионаты, в которых участвуют похожие на серийные аппараты машины, популярны в Европе. Почти в каждой стране имеется своя национальная серия, но среди них есть общепризнанный лидер – Deutsche Tourenwagen Masters или, сокращенно, DTM. По популярности серия DTM в Германии способна сравниться с «Формулой-1», доходило до того, что FIA всеми правдами и неправдами пыталась задушить конкурента. Как и в других кузовных сериях, машины DTM похожи на серийные образцы, но сходство условное. На самом деле это полноценные гоночные болиды, оснащенные мощными 8-цилиндровыми моторами объемом 4 литра (для сравнения: в других сериях гоняют машины с двухлитровыми моторами). Неудивительно, что серия привлекает к себе внимание модостроителей, ярким примером может служить DTM 2007 1.0. Его создатели решили взяться за сезон этого года, и они преуспели. Традиционно для rFactor в состав DTM 2007 1.0 не входят трассы, зато машины представлены в полном объеме, и качество их на высочайшем уровне.



OSCURO'S OBLIVION OVERHAUL V 1.3

Поначалу автор Oscuro's Oblivion Overhaul создавал небольшую переделку игрового процесса, но по ходу разработки мод ширился и в итоге превратился в настоящего монстра мира Oblivion. Среди плагинов для The Elder Scrolls IV: Oblivion попадаются по-настоящему крупные работы, но даже они кажутся мелочью по сравнению с гигантом, который в распакованном виде требует почти гигабайт дискового пространства.

Для начала были переработаны различные навыки, игру придется изучать заново. Добавлено более двух десятков всевозможных гильдий, одновременно выросло число доступных заданий. Изменения коснулись и NPC: их одежда стала намного более разнообразной, внесены поправки в механизм поведения. О таких мелочах, как новые монстры и подземелья, можно и не упоминать – они, конечно, на месте.



INQUISITION DAEMONHUNT

Три месяца назад мы поместили на диск Tyranid Mod 0.4, тестовую версию первого мода для Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade, добавлявшего в игру новую расу. На сей раз тебя ожидает полноценная работа, размеры которой являются едва ли не рекордными среди модов для серии Warhammer 40,000: Dawn of War. Речь идет об Inquisition Daemonhunt. Как и Tyranid Mod 0.4, он добавляет в игру новую расу – элитные войска империцев, Daemonhunters. Согласно истории вселенной Warhammer 40,000 Daemonhunters являются главным оплотом борьбы человечества с Хаосом. Как и в игровой вселенной, Daemonhunters не могут похвастаться обилием бронетехники, что с лихвой компенсируется пехотой. Даже для Некронов эти войска являются очень серьезным противником. В модификацию также входит полный набор построек, сильно отличающихся от таковых в Space Marines и Implerial Guard.



ARMA: ARMED ASSAULT

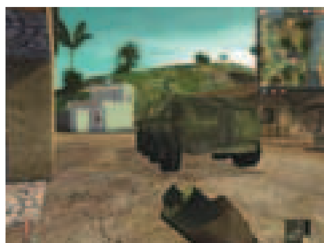
На этот раз мы можем тебе предложить сразу два крупных адд-она для Armed Assault. Первый, Skaven's Racs V3, добавляет в игру колоритных наемников. Помимо них в Skaven's Racs V3 включено множество образцов стрелкового вооружения, например M16A1, XM177e1, M249 и Galil. Также стоит обратить внимание на SLA Weapon pack, включающий в себя множество образцов стрелкового вооружения.





BATTLEFIELD 1942

Несмотря на то что вторая часть Eve of Destruction уже вышла, об оригинальном EoD разработчики не забыли. Одновременно с выпуском Eve of Destruction 2 состоялся релиз патча для первой версии мода. Eve of Destruction v0.61 содержит целую кучу исправлений, в основном касающихся карт, также появились новые локации: Hiep Duc Valley, Ho Chi Minh Trial, Jungle Mission, Lost in Vietnam и Napalm Inferno.

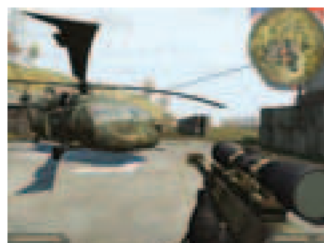




BATTLEFIELD 2

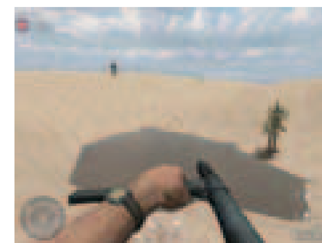
Тебя ждет обновленная версия Mercenaries, популярного среди поклонников Battlefield 2 мода. Для тех, кто его видит впервые, напомним, что он заменяет американскую армию отрядами вооруженных до зубов наемников. Это даже не наемники, а небольшая армия, которая имеет на вооружении бронетехнику и самолеты с вертолетами. Также ищи на диске первую альфа-версию мода Stargate BFM 2 и несколько новых карт.

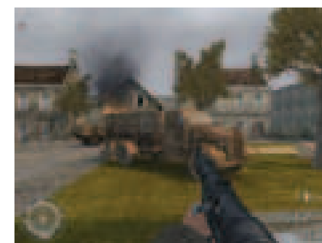




CALL OF DUTY 2

Как всегда, большая часть представленных работ предлагает сразиться в несколько приевшихся декорациях французских поселений. Впрочем, есть кое-что действительно интересное, а именно карты mp_I-4 Dunes и mp_I-4 Frozen Plains. В первом случае игрокам предлагаются бесконечные просторы Сахары, во втором – не менее масштабная тундра. Всего же в этом месяце набралось восемь карт для сетевых боев.





COMPANY OF HEROES

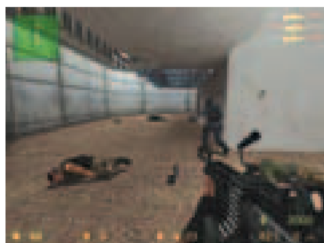
По сравнению с прошлым месяцем число карт для Company of Heroes увеличилось, в общей сложности тебя ожидают десять новых работ. Если на предыдущем диске большая часть работ предлагала игру один на один, то теперь таких карт меньшинство. Костяк составляют работы, предназначенные для игры вчетвером. Из представленных карт наивысший интерес представляют 3 Village v1.2, Arnhem и The Last Patrol.

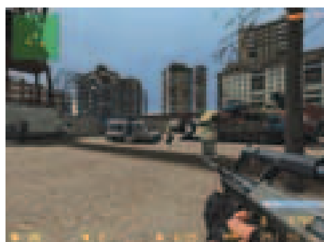




COUNTER-STRIKE: SOURCE

Подобного смешения стилей не было уже давно. Поклонникам классического Counter-Strike досталась всего одна карта, любителям Defuse две, остальные же работы относятся, казалось бы, к не слишком популярным жанрам. Особенно много карт предлагается для любителей банальных перестрелок: на диск попали такие работы, как dm_Forgotten, fy_Closequarters, fy_Desert, fy_Gardenworld, gg_Evil 2forts и Ladder wars.

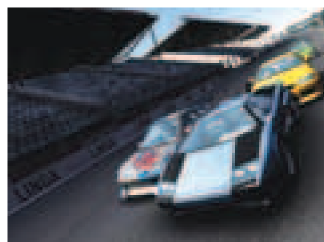




CRASHDAY

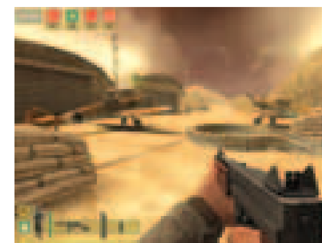
Месяц перебоев с автомобилями сменился щедрым на новинки месяца. Это, кстати, касается не только машин, но и трасс. Автопарк представлен 1971 Dodge Challenger R/T Final, BMW 3 Series WTCC, Mitsubishi Lancer Evo 8 и Volkswagen Beetle RSi BETA. Трасс же набралось семь штук, особо стоит выделить такие работы, как Crash Alay, Underground и The way back home v2.





DAY OF DEFEAT: SOURCE

Дюжина карт, которые попали на диск, способны удовлетворить пожелания любого поклонника Day Of Defeat: Source. Как и в случае с Call of Duty 2, большая часть их посвящена высадке в Нормандии и последующим событиям на втором фронте, но попадаются вещи и оригинальные. Тем, кому Нормандия надоела, советуем взглянуть на карту dod_Rommel beta 1, действие которой происходит где-то в Северной Африке.

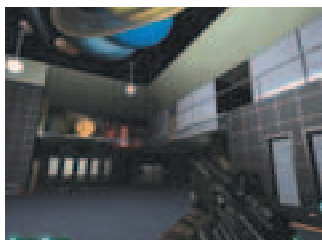




ДОПОЛНЕНИЯ

F.E.A.R.

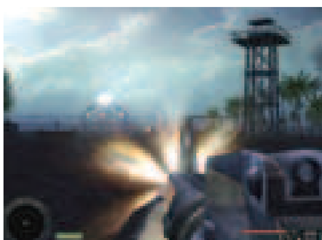
Как и в прошлом месяце, тебя ожидают пять карт, правда одиночных миссий поклонники за прошедшее время не выпустили. Наибольший интерес вызывает карта ATC Raise of the Clons Beta 1.0. Помимо того что это создание нашего соотечественника, она может похвастаться впечатляющей детализацией помещений. Также стоит отметить такие работы, как Apartment Hunting 1.0, FEAR Arena 1.1 и NAEA Diner.





FAR CRY

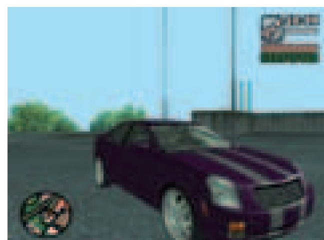
Для начала советуем взглянуть на карту Darkness. Она предназначена для тех, кого не смущает игра в темное время суток. Как обычно, начинать приходится с пистолетом в руках, но скоро тебе будет доступен целый арсенал, а также машина, вооруженная пулеметом. С этим арсеналом предстоит штурмовать один из объектов Кригера. Также есть два набора сетевых карт – mp_Pland Mappack v1.0 и mp_Radio Mappack.

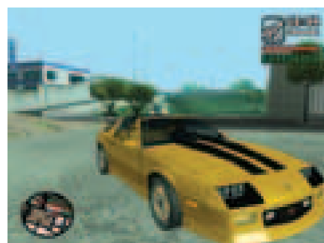




GTA: SAN ANDREAS

Как обычно, ты увидишь три десятка автомобилей. Поклонникам экзотики рекомендуем странновато выглядящий автомобиль, носящий имя 1909 Blitzen Benz. Это первый гоночный автомобиль фирмы Benz. Машина имела мотор чудовищного объема 20 литров и целых восемь лет держала рекорд скорости. Также рекомендуем такие машины, как Cadillac CTS, Ferrari 612 Scaglietti и Mercedes Benz S 600 v.2.

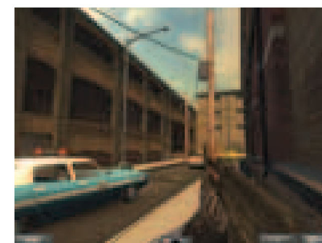




HALF-LIFE 2

Судя по всему, летние каникулы придали поклонникам Half-Life 2 дополнительных сил. В общей сложности на диске сразу три мода, такого раньше не было. Помимо Zombie Master beta v1.1.1 и патча к нему ищи Grimoire 1.01, созданную с оглядкой на Гарри Поттера, а также Revolt: The Decimation. В подборку попали и пять карт, особо стоит отметить Super Mario 64 Peach Castle и Wolfenstein 3D.





MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004

Несмотря ни на что, Microsoft Flight Simulator 2004 все еще пользуется популярностью, мало того, самолетов к нему выходит ощутимо больше! И не только самолетов: мы можем предложить тебе Ferrari Michael Schuhmacher, Renault Scuderia Ferrari и Super Digger Radlader JCB435B. Кроме того, достойны внимания Avro Lancastrian II, Grumman HU-16 Albatross 2.0 и Ту-128.





MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X

Любители экзотики и на нынешнем диске не останутся без подарков. Главным номером выступает ADF-01F Falken из консольной леталки Ace Combat 5, также ищи BSG Colonia1 Rev 2 и прекрасно проработанную модель внедорожника Mitsubishi Pajero. Разумеется, с самолетами все в полном порядке – их, как обычно, десять штук. Загляни в раздел вертолетов: тебя ожидает великолепно проработанная модель Piasecki H-21C.

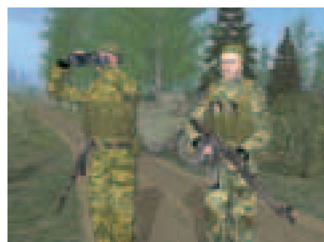




OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Главным файлом в разделе стала модификация Chernobyl MOD v1.0. Ее можно считать очередной, на сей раз куда более удачной попыткой создать подобие S.T.A.L.K.E.R. на движке Operation Flashpoint. Тут и внушительный шмат игрового мира, включая саму Чернобыльскую АЭС и Припять, и несколько вариантов сталкеров, и вооружение для них.

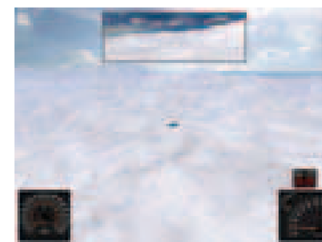




RACER

Нынешняя подборка для бесплатного автосимулятора Racer открывается трассой под названием Icy Hell. Эту работу стоит выделить хотя бы потому, что аналогов ее для Racer не было. Мало того что она создана для внедорожников, так еще Icy Hell засыпана снегом, получилась термоядерная комбинация. Также в подборке нашлось место для пяти автомобилей, особо отметим две версии внедорожника Land Rover Discovery.

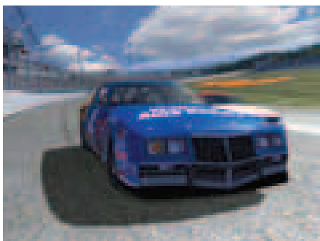




RFACTOR

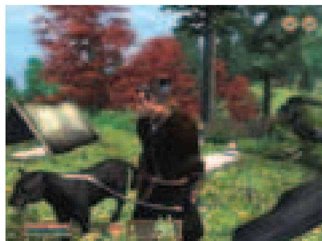
Как и в случае с Half-Life 2, подборка для rFactor способна похвастаться тремя модификациями. Помимо уже упомянутого DTM 2007 1.0 тебя ожидает его антипод, Street Stock Shootout 1.0. Это тоже кузовной чемпионат, но американский, причем не какое-нибудь малоизвестное соревнование, а NASCAR. Также тебя ждет McLaren F1 Challenge 3.0 Final, свежая версия чемпионата, где участвуют знаменитые суперкары McLaren F1.

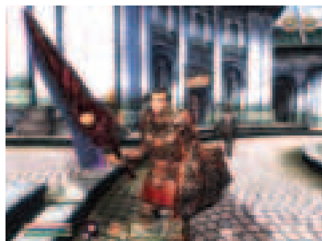




THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Помимо Oscuro's Oblivion Overhaul v 1.3 и обновленной версии 1.31, на диске нашлось место для целой кучи работ – их набралось почти три десятка. Наиболее интересным плагином этого месяца стал TCR Shadow Ranger 2.5. Благодаря нему можно заполучить в качестве компаньона зверя, причем спутник способен расти в уровнях. Вдобавок предлагается стать членом фракции Shadow Ranger.





THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II: THE RISE OF THE WITCH-KING

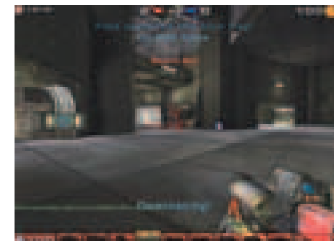
Тебя ждут шесть работ, начиная с дуэльных локаций и заканчивая картами для большого числа игроков. Особо стоит отметить карту Assault on Carn Dum: здесь предстоит штурмовать древнюю цитадель. Об обороне следует думать уже на старте миссии: враг будет посылать дикарей, которые на начальном этапе могут натворить много бед.





UNREAL TOURNAMENT 2004

Модов в этот раз нет, зато карт набралось шесть штук. Конечно, это не два десятка, как в старые добрые времена, но при летнем дефиците тоже неплохо. Для любителей CTF мы приготовили работу под названием ctf_TARD RetardNation 1.0. Действие ее происходит на территории некоей базы. Всем игрокам выдано оружие, разносящее врага на куски с первого выстрела, это усложняет задачу по захвату флага.





WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Битвы стенка на стенку продолжают будоражить умы картостроителей, специализирующихся на Warcraft III: The Frozen Throne. В нынешней подборке данный жанр представляют карты EWArmageddon v2.8 и War in Lurga Laszda v.2.92 AI. А сторонникам режима Tower Defence мы приготовили WarCraft Maul Complete v1.4, Undrawings Rune TD и CS ToWeR WarS v1.9d.





WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

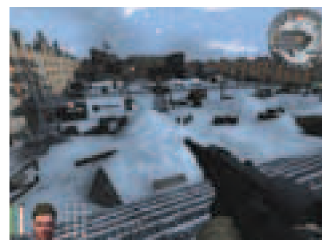
Центральное место в подборке, безусловно, занимает Inquisition Daemonhunt, но и без него есть много интересного. Карт на нынешнем диске набралось десять штук, и среди них встречаются очень достойные. Особо стоит упомянуть работу под названием Midnight Over Stasitanum: ее территория состоит из множества платформ, по которым будет весьма непросто перемещаться.

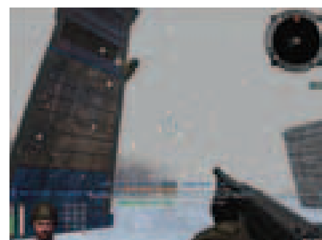




WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

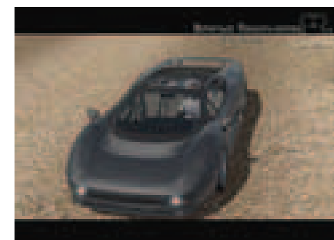
Высокая активность поклонников Wolfenstein: Enemy Territory вывела игру в лидеры по числу дополнений среди шутеров на тему Второй мировой, больше выходит только для Day of Defeat: Source. Вот и в этот раз тебя ожидает свыше десятка карт, большая часть которых подразумевает выполнение заданий вроде подрыва вражеской базы или похищения ценных документов.

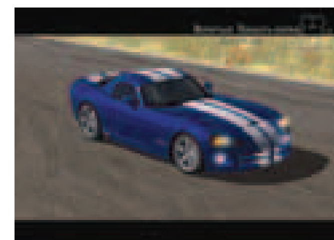




WORLD RACING 2

В нынешней подборке дюжина самых разных автомобилей. На сей раз отечественный автопром и грузовые автомобили не представлены, зато спортивных машин хоть отбавляй. В авангарде находятся такие достойные представители семейства суперкаров, как AstonMartin DB7 Vantage v2.0, Dodge Viper SRT10 Coupe v1.0, Jaguar XJ220 v1.0, Lamborghini Murcielago LP640 v1.0 и Nissan Skyline BNR34 GT-R.





СОДЕРЖАНИЕ DVD

PC ИГРЫ Видео

Новости
- Anderson & The Legacy Of Cthulhu
- Rise of the Argonauts
- Dungeon Runners
- Hellgate: London
- Medal of Honor: Airborne Fury
- The Escape from Paradise CityRace 07
- Ultima Online: Kingdom Reborn Helldorado
- Penny Arcade: Adventures

Превью
- World in Conflict
- Kane & Lynch: Dead Men
- Granada Espada
- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Tabula Rasa
- Mercenaries 2: World in Flames

Ревью
- Pirates of the Caribbean: At World's End
- Enemy Engaged 2
- Colin McRae: DIRT
- Transformers: The Game
- Lost Planet: Extreme Condition
- Surf's Up
- Driver: Parallel Lines
- Overlord
- Harry Potter and the Order of the Phoenix

Special
- Второй трейлер Grand Theft Auto 4
- Интервью с разработчиками Call of Duty 4: Modern Warfare
- Фильм о разработке Stranglehold
- КРИ 2007: интервью с разработчиками игры Xenus 2: Белое Золото
- Дневник разработчиков GRAW2
- Дневник разработчиков Age of Conan

Трейлеры
- Age of Conan: Hyborian Adventures
- BioShock (5 роликов)
- Black Powder, Red Earth
- Crysis
- Dungeon Runners
- Empire Earth III
- Experiment 112
- Fury
- Galactic Assault: Prisoner of Power
- Gods & Heroes: Rome Rising (3 ролика)
- Helldorado
- Hellgate: London (2 ролика)
- Juiced 2: Hot Import Nights
- Kane & Lynch: Dead Men
- King of Clubs
- Legend: Hand of God
- Mercenaries 2:
- World in Flames
- Monster Madness: Battle for Suburbia
- Obscure II
- Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness
- Rise of the Argonauts
- Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu
- Section 8
- Tiger Woods PGA Tour 08
- Two Worlds
- World in Conflict

Демо-версии
- Harry Potter and the Order of the Phoenix
- Live for Speed S2
- Loki
- Overlord

Дополнения
- Ил-2: Платиновая Коллекция
- Корсары – Возвращение Легенды
- Age of Empires III
- Age of Empires III: The Warchiefs
- Aliens vs. Predator 2
- Arma: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield Vietnam
- Battlefield 2
- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Call of Duty 2
- Combat Mission: Afrika Korps
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom
- Doom 3
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Freelancer
- FIFA 07
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Homeworld 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Flight Simulator X
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- Sid Meier's Civilization 4
- Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
- Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy
- Star Wars: Knights Of The Old Republic
- Star Wars: Knights Of The Old Republic II – The Sith Lords
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- The Sims 2: Family Fun Stuff
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: Open For Business
- The Sims 2: Seasons
- The Sims 2: University
- Titan Quest: Immortal Throne
- Unreal Tournament
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing 2

Top 10
- Battlefield 2
- Mercenaries v.10 Final
- Battlefield 1942
- Eve of Destruction v0.61
- Half-Life 2
- Grimoire 1.01
- Revolt: The Decimation
- Zombie Master beta v1.1.1
- Operation Flashpoint: Resistance
- Chernobyl MOD v1.0
- rFactor
- DTM 2007 1.0
- McLaren F1 Challenge 3.0 Final
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Oscuro's Oblivion Overhaul v 1.3
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade
- Inquisition Daemonhunt

Драйверы
- ATi Catalyst 7.6 Windows Vista 32-bit
- ATi Catalyst 7.6 Windows Vista 64-bit
- ATi Catalyst 7.6 Windows XP 32-bit
- Creative ALchemy (X-Fi Edition) 1.00.04
- DirectX 9.0c (Июнь 2007)
- Forceware 160.04 WHQL Vista (32-bit)
- Forceware 160.04 WHQL Vista (64-bit)
- ForceWare 162.18 Win2000/XP (32-bit)
- Realtek AC97 Driver 4.00
- Realtek AC97 Vista Driver 6241

Патчи
- Alien Shooter 2 v1.1 RU
- Battlefield 2142 v1.25 – v1.40 beta EN
- Command & Conquer 3
- Tiberium Wars v1.05 RU
- Europa Universalis III v1.3 RU
- Need for Speed Carbon v1.4 EN
- Spider Man 3 v1.002 RU
- Sword of the Stars v1.2.2 RU
- Theatre of War v1.2.0.49 beta RU
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter v1.30 – v1.35 RU
- Two Worlds v1.4 RU
- UFO: Extraterrestrials v7.05 RU
- Warhammer: Mark of Chaos v1.3 – v1.72 EN

Путеводитель

Базы читов
- CheatBook DataBase 2007
- CheatCodeX 3.50
- CheMax 7.5
- CheMax Rus 6.2

Чит-программы
- ArtMoney SE 7.26
- Cheat 'O Matic 0.99a
- CheatFinder v1.0
- DetectiveStory build 5496
- Game Cheater 1.2
- GameWiz32 1.43
- Total Game Control 3.5
- Trainer Maker Kit Rus 1.51
- WinHEX 14.2 SR1

Сохраненные игры
- Alpha Prime
- Bionicle Heroes
- Colin McRae: DiRT
- Dark Matter
- Driver: Parallel Lines
- Marine Sharpshooter 3
- Power of Destruction
- Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords
- Th3 Plan
- Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

Трейнеры
- Antikiller
- Circus Empire
- Colin McRae: DiRT
- Hospital Tycoon
- Need for Speed Carbon
- Neverwinter Nights 2
- Pirates: Legend of the Black Buccaneer
- Pirates of the Caribbean: At World's End
- Point of Attack 2
- Power of Destruction
- Shrek the Third
- Spaceforce: Rogue Universe
- Star Wolves 2
- The Guild 2
- The Sims 2: H&M Fashion Stuff
- The Sims Pet Stories
- Titan Quest: Immortal Throne
- Torrente 3
- TV Giant
- You Are Empty

Редакторы игр
- Brothers in Arms: Road to Hill 30 Toolkit 1.0
- Take Command 1861 – 1st Bull Run SDK v1.11

Shareware
- Alien Outbreak 2: Invasion
- Alpha Ball
- Balloon Blast
- Betty's Beer Bar
- Boom Voyage
- Brave Dwarves 2
- Brickquest
- Clash N Slash
- Dracula Twins
- Dynasty
- Golf Adventure Galaxy
- Off Road Arena
- Plantasia
- Tradewinds 2
- Zoo Vet

Софт

Свежий софт
- AVG AntiVirus Free 7.5.476a1048
- F-Secure BlackLight 2.2.1064 Beta
- Outpost Firewall Pro 4.0.1024.700.292
- SUPERAntiSpyware Free 3.9.1008
- Trojan Remover 6.6.1
- VundoFix 6.5.0

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

3D Canvas 7.0.2.2
KVT ImageCutter 1.5
SWiSHmax 1.0 build 2005.06.30
Texture Maker 2.81
Textures Gallery Maker 1.55
Avant Browser 11.5 Build 11
Online TV Player 3.0.940
Save Flash 3.0.69
Shareaza 2.2.5.3 Beta
Skype 3.2.0.163 Beta
Slim Browser 4.09 build 106
SpyBot-Search and Destroy 1.5.1.12 Beta
WebCopier 4.5.1
2nd Speech Center 3.10
BGEye 3.0.4.9
Easy Notes 5.05
IZArc 3.8 Build 1510
Nick Generator 1.0
NotePro 3.65
Nullsoft Scriptable Install System 2.28
OK Print Watch 4.2.1.1168
Stellarium 0.9.0
Active WebCam 6.0
Active WMA Studio 1.2
Audio Editor Gold 7.6.3
Avi2Dvd 0.4.3 beta
Blaze MediaConvert 3.4
BPS Audio CD DVD Rip N Burn 5.0.0.0
CodecInstaller 2.5.3
DVD Flick 1.2.1.4
Got All Media 5.0.0.1
ImTOO DVD Ripper 4.0.80.0622
MSU Video Quality Measurement Tool 0.72
Super Mp3 Recorder Pro 6.2
VideoCalc 1.1
Ashampoo UnInstaller Platinum 2.80
ASUS SmartDoctor 5.00
ATITool 0.27 Beta 2
EF System Monitor 4.30
Fresh Diagnose 7.60
GameGain 2 2.6.11.2007
jv16 PowerTools 2007 1.7.0.394
Super Utilities Pro 7.62
SuperRam 5.6.25.2007
Opera 9.10 International
CloneDVD 4.1.023
Nero Burning Rom 7.9.6.0
UltraISO Premium 8.6.2.2011
Virtual CD 9.0.0.2
ABBYY FineReader 8.0 Professional Edition
Adobe Acrobat Reader 8.1.0
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.6
ICE Book Reader Pro 8.9.1
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 2.2.5
XP Codec Pack 2.0.8
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.3.3.1087
ReGet Deluxe 5.1.306 Beta
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.8.2
HyperSnap-DX 6.20.01
Mozilla Thunderbird 2.0.0.4 Rus
The Bat! Pro 3.99.3
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.0
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6
Miranda IM 0.7 Alpha 33
mIRC 6.21
QIP Build 8020
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.0 Final
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 5.0
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.1.5
Media Player Classic 6.4.9.0
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06
Dr.Web 4.33.3.02190
McAfee AVERT Stinger 3.0.2
Panda Antivirus 2007 2.00.01
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.48 Beta
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.70 Beta 6 Rus
WinZip 11.1.7466
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 2.0.0.3

Софт-тема

ChrisTV Professional 5.05
DScaler 5.0.08
flyDS 2.0 beta 2

Ретро

Wing Commander IV: The Price of Freedom Арт
Wing Commander IV: The Price of Freedom Демо-версия

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни адд-он не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не ппросматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

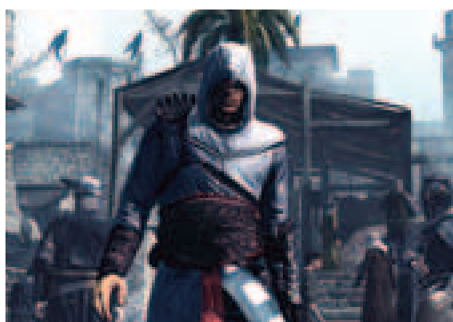
АНОНС

PC игры

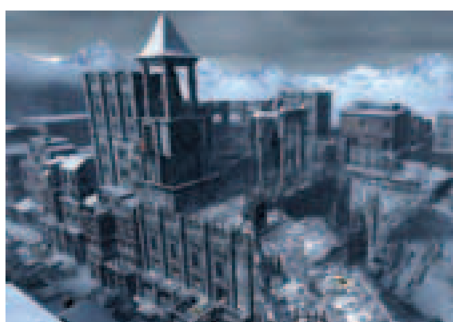
СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА













Что ж, прошло больше года с момента окончания прошлогодней E3. Мы уже собираем чемоданы и готовы лететь в Лос-Анджелес. С одной стороны, формат выставки поменялся. Больше нет громкой музыки (это скорее плюс, чем минус) и полуобнаженных девиц. Но игр меньше не стало, и это, наверное, главное. Нас ждут громкие анонсы и самые невероятные подробности о наиболее ожидаемых проектах: ***Fallout 3***, ***StarCraft II***, ***Assassin's Creed***, ***Crysis*** и ***Unreal Tournament III***. И про все это мы, конечно же, расскажем в своем отчете. А затем снова упакуем вещи и побываем на конференции **BlizzCon**, где свои новейшие разработки покажет сама **Blizzard**. О них ты тоже прочитаешь в следующем выпуске Правильного.

А еще ты узнаешь об экранизациях самых популярных компьютерных игр, о юбилее одной из древнейших игровых платформ и самых забавных боссах из RPG. А на десерт получишь рецензии на разрекламированный экшен ***Lost Planet Extreme Conditions***, оказавшийся пустышкой ***Shadowrun*** и темную лошадку ***Driver: Parallel Lines***.

ДО ВСТРЕЧИ 22 АВГУСТА



SPLINTER CELL: CONVICTION ➤ SIMCITY SOCIETIES ➤ COLIN MCRAE: DIRT ➤ NEED FOR SPEED PRO STREET ➤ OVERLORD

#8(44) АВГУСТ 2007

COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS™

KANE EDITION



ИГРЫ



ТРАНСФОРМЕРЫ





Licensed by:



DREAMWORKS PICTURES



ACTIVISION®
activision.com